ISBN4-900527-03-3
C0276 P700E
9784900527034
1910276007001
定価700円（本体価格680円・税20円）

エニックス

ファミリーコンピュータ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 公式ガイドブック

ENIX

ファミリーコンピュータ

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII
そして伝説（でんせつ）へ…

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

ENIX





エニックス

ファミリーコンピュータ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 公式ガイドブック ENIX

ファミリーコンピュータ

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

ENIX

史上最高にして最強のＲＰＧ『ドラゴンクエストⅢ』。
108匹のモンスター、104種類のアイテム、60に及ぶ呪文。
ゲームを初めて体験する人間には、あまりにも膨大なデータ、
そしてあまりにも広大なマップを、ここに判り易く体系的に収録。
この一冊は、長く困難な冒険の良き伴侶になるだろう。
そして伝説は始まった。

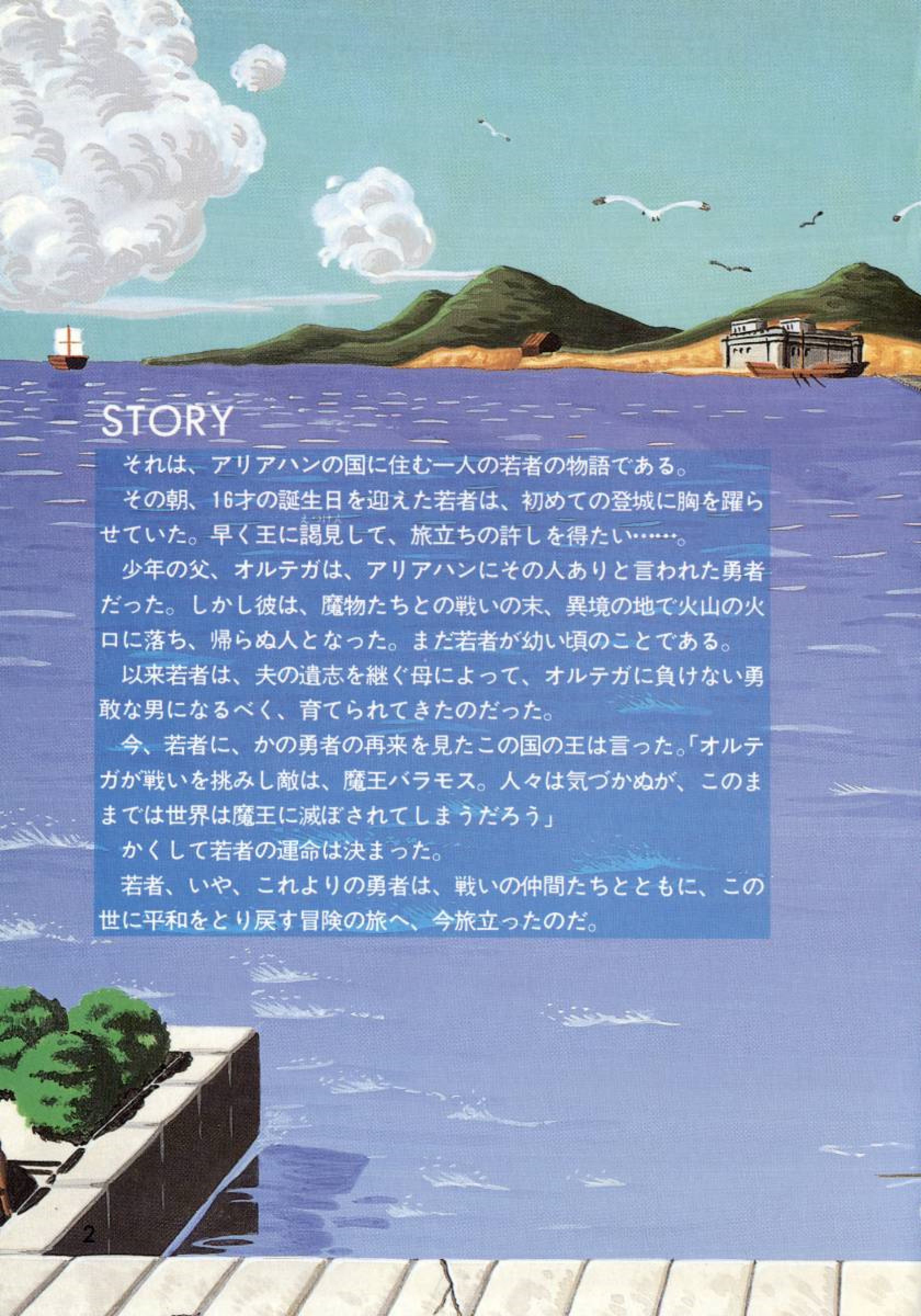


NOANĪRU
KAZĀBU
SHANPANU
ROMARĪA
PORUTOGA
ASSARĀM
ISIS
BAHARA
GIAGA
NEKUROGONDO
TEDON
RANSĪRU

ドラゴンクエストIII
そして伝説(でんせつ)へ…
公式ガイドブック



ENIX



STORY

それは、アリアハンの国に住む一人の若者の物語である。

その朝、16才の誕生日を迎えた若者は、初めての登城に胸を躍らせていた。早く王に謁見して、旅立ちの許しを得たい……。

少年の父、オルテガは、アリアハンにその人ありと言われた勇者だった。しかし彼は、魔物たちとの戦いの末、異境の地で火山の火口に落ち、帰らぬ人となった。まだ若者が幼い頃のことである。

以来若者は、夫の遺志を継ぐ母によって、オルテガに負けない勇敢な男になるべく、育てられてきたのだった。

今、若者に、かの勇者の再来を見たこの国の王は言った。「オルテガが戦いを挑みし敵は、魔王バラモス。人々は気づかぬが、このままでは世界は魔王に滅ぼされてしまうだろう」

かくして若者の運命は決まった。

若者、いや、これよりの勇者は、戦いの仲間たちとともに、この世に平和をとり戻す冒険の旅へ、今旅立ったのだ。



CONTENTS

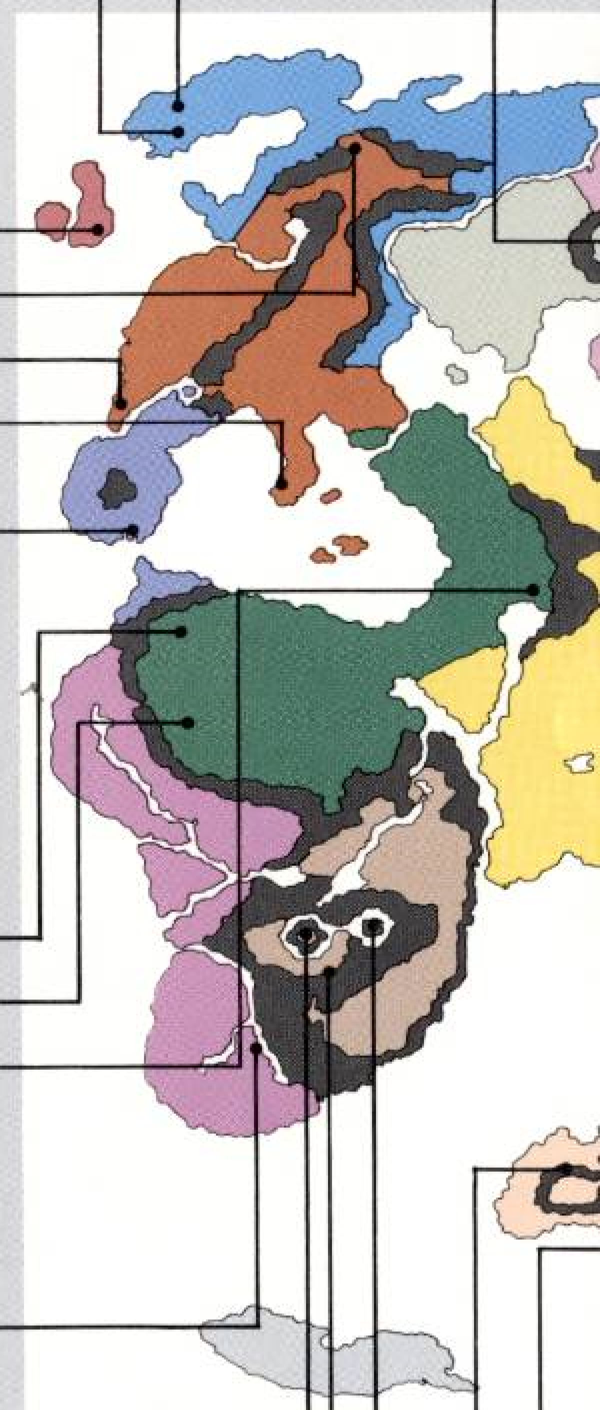
はじめに　この本はドラゴンクエストIIIに登場する108匹のモンスター、104種類のアイテム、60種類の呪文のデータに加え、ダンジョンのマップをほぼ完全に収録したものです。この1冊があればバラモスを倒すこともできるでしょう。しかしこの本は冒険の手引き書(ガイドブック)であっても解答書(アンチョコ)ではありません。謎はあなた自身で解決するのが真の冒険の醍醐味(だいごみ)です。ただランダム要素が複雑に入り組むドラクエIII世界(ワールド)ゆえ、多少の数値の違いはあることをお断りしておきます。では良い冒険を(グッドラック)!

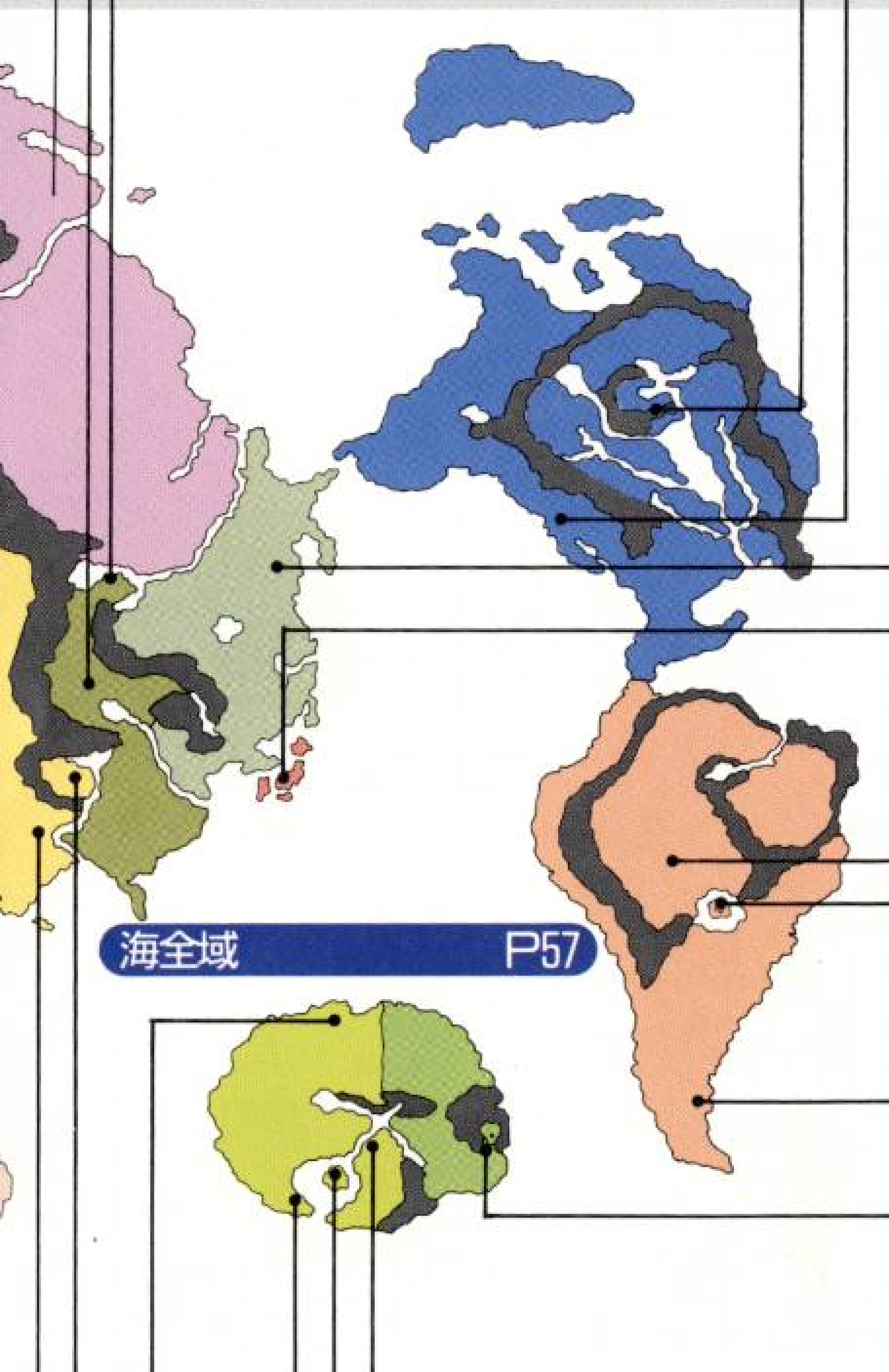
●本書の読み方　この目次は階段状になっており、あなたのレベルに応じて読み始める章を選ぶことができます。しかし最初から疑問点がはっきりしているなら、総索引を使うのがよいでしょう。また本文中に示した関連ページの欄を使うと、例えば毒消し草の効果の他に、売っている町、持っているモンスターなどといった関連した情報を検索できます。

掲載ページ早わかりマップ

「町・城・ダンジョンガイド（P116〜174）モンスター大図鑑（P39〜74）」

●色の数字はその地方に出るモンスターの掲載ページを、●色の数字は町・城・ダンジョン等の掲載ページを示す。





地形ガイド

これから君が旅する、ドラクエIII世界(ワールド)の地形を説明しよう。通れる所、通れない所、罠(わな)の数々……。こうした物が君を待ちうけているのだ。

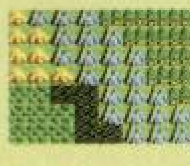
ここが変わったドラクエIIとIII

ドラクエIIよりぐっと広くなったドラクエIIIの世界。前作では通れた木や溶岩が通れないなど、歩けない所が増えた。また氷はドラクエIIのバリアーとよく似ているので間違いやすいが、普通に歩いて通れる所だ。


ドラクエII恐怖のバリアー

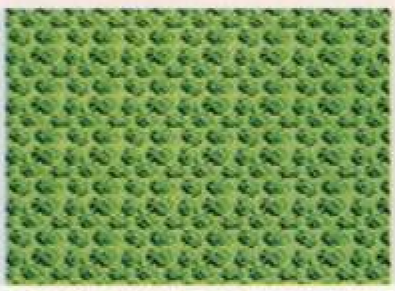

ドラクエIII普通に歩ける氷

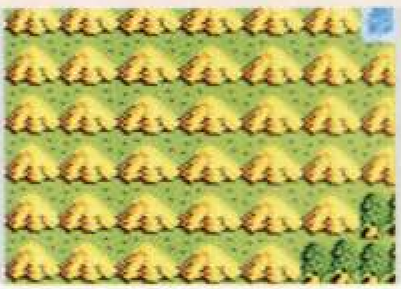
フィールド


陸地


海辺

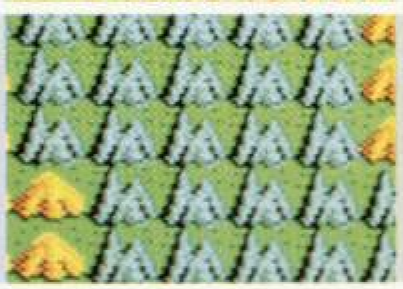
陸上

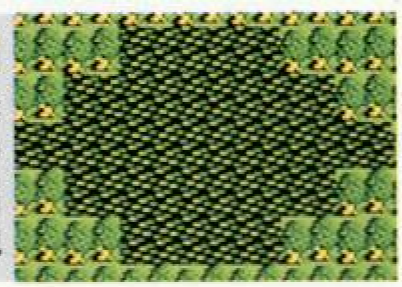
🟡 しげみ


🟡 山


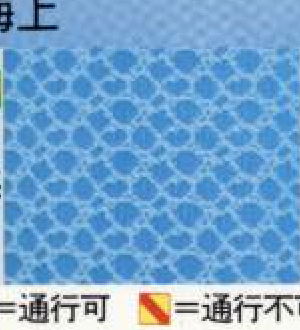
🟡 氷


🟡 橋


🚫 岩山


⚠ 毒の沼地


海上

🟡 海


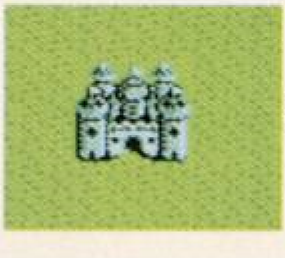
🚫 浅瀬


🟡＝通行可　🚫＝通行不可　⚠＝通行できるがダメージ

毒の沼地に入ると、一歩進むごとにＨＰ(ヒットポイント)が減ってしまう。海はこの世界のどこかにある船によって航海することができるだろう。しかし浅瀬は通ることができない。

城・町・村・ほこら

城及び城下町



町



村

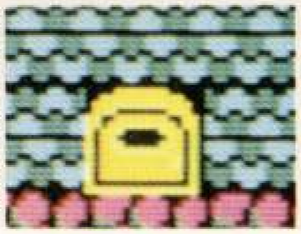


ほこら

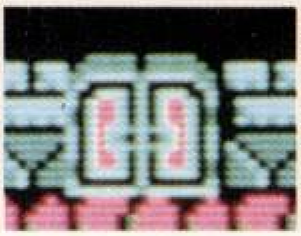


扉

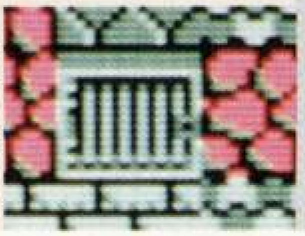
盗賊の鍵の扉



魔法の鍵の扉

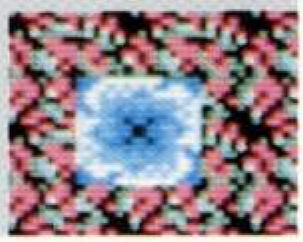


最後の鍵の扉



その他

旅の扉

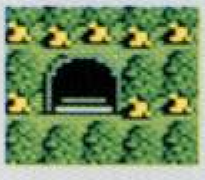


3種類の扉はそれぞれ専用の鍵で開く。だが魔法の鍵は盗賊の鍵の扉も開けられ、最後の鍵は、3つの扉を全て開けることができる。

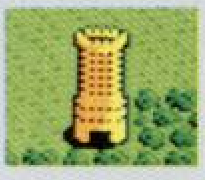


ダンジョン

洞窟



塔

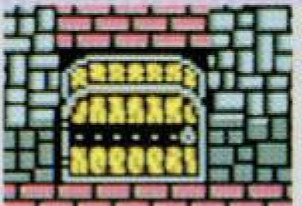


ピラミッド

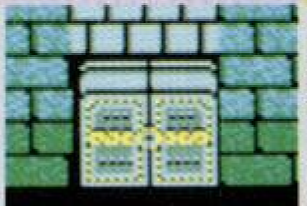


扉

盗賊の鍵の扉

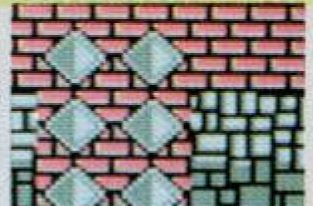


魔法の鍵の扉

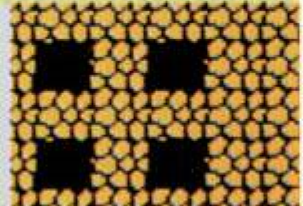


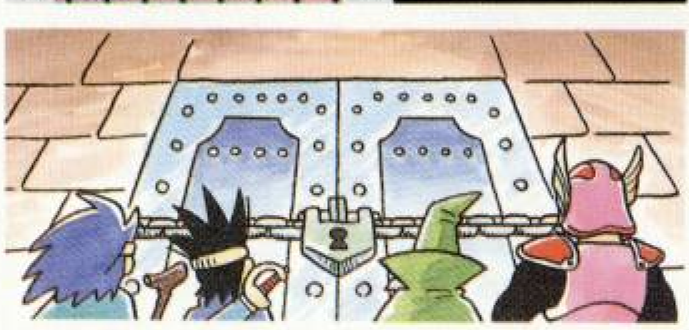
仕掛けの床

回転する床



落し穴





塔や洞窟の扉は町・城の扉の大きさの4倍。ただし開ける鍵は同じ。2種類しかないが、両方とも最後の鍵で開く。塔や地下迷宮の中には、ワナが仕掛けられている所もある。

ゲームの進め方 1

ゲームの始まり

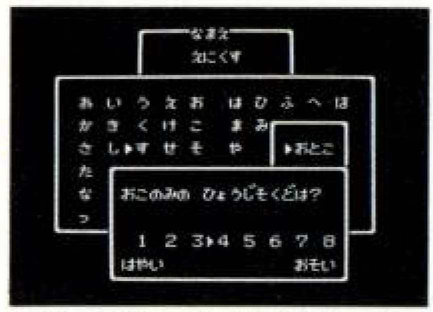
❶ 名前を登録して冒険は始まる



シンプルなタイトル画面が逆に華麗(かれい)な最終シーンを予感させる。



コマンド画面。✚ボタン上下で▶が動く。Ⓐボタンで選択だ。

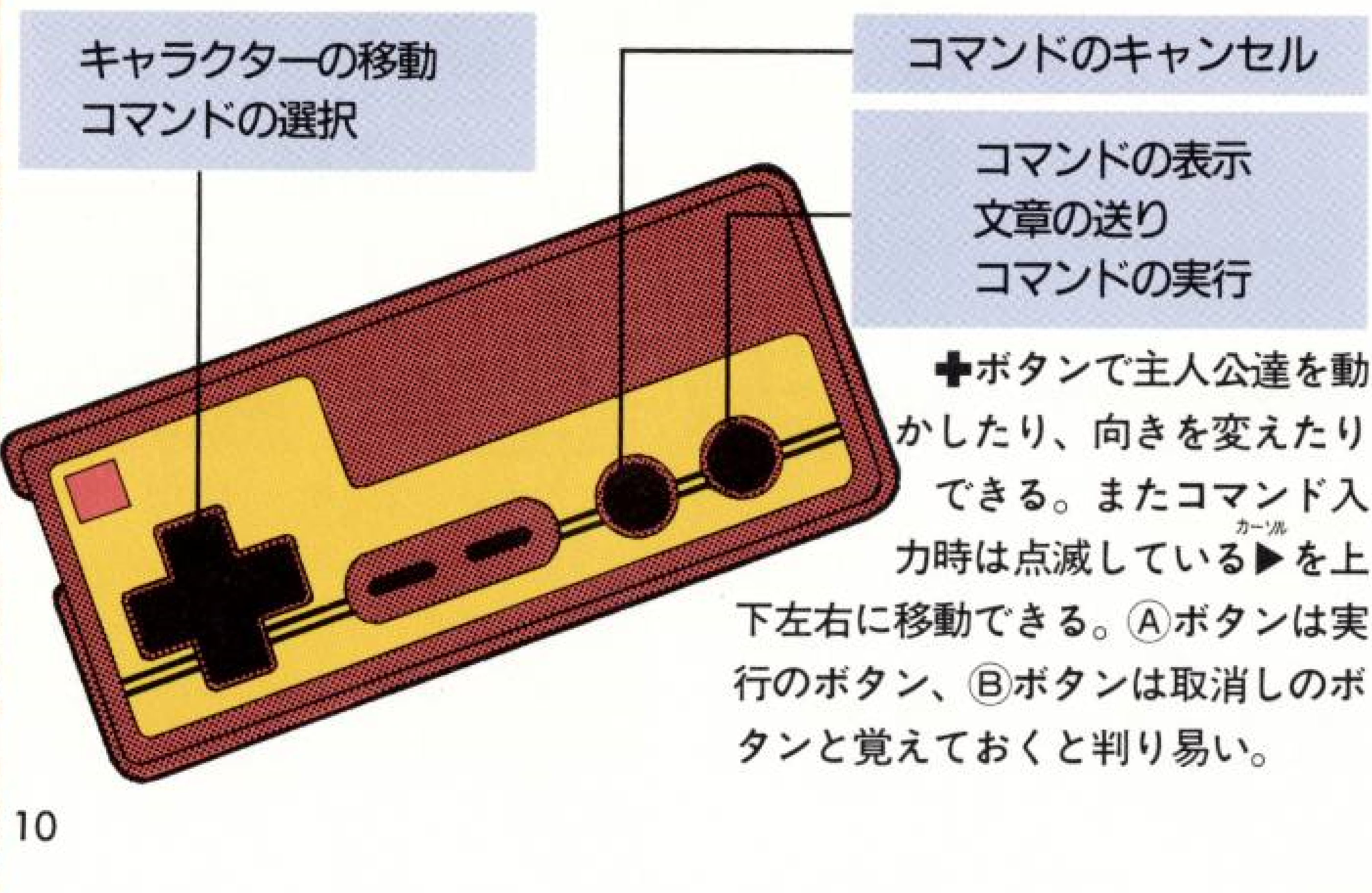


名前の登録→性別の選択→表示速度の選択と進んでゆく。

タイトル画面のすぐあとにコマンド画面があらわれる。もし初めてゲームをするなら「ぼうけんのしょをつくる」を選ぼう。3人がひとつのカセットで遊べるよう冒険の書は3つ用意されている。

次に冒険の主人公たる勇者の名前の登録。そして性別と表示速度の選択だ。表示速度は冒険を再開する時にも変えることができる。

❷ コントローラの操作法



✚ボタンで主人公達を動かしたり、向きを変えたりできる。またコマンド入力時は点滅している▶(カーソル)を上下左右に移動できる。Ⓐボタンは実行のボタン、Ⓑボタンは取消しのボタンと覚えておくと判り易い。

ゲームの進め方 2

物語の始まり

❶ やさしいお母さんの声で目が覚めた



「お早よう、もう朝ですよ」いつもの聞き馴れた、お母さんの声。でも今日はいつもの朝と違う。そうだ、お城に行って王様に初めて会うんだ。

❷ さあアリアハンの王様の許へと急ごう

お城へと続く道の入口で、お母さんに送り出されたら、あとは一人で王様の許へ行き話を聞こう。冒険の目的を話してくれた上で、50ゴールドと仲間の分の武器や防具をくれる。王様以外の人の話も必ず聞こう。

❸ 仲間を集めに酒場へ行こう

王様は町の酒場で仲間を見つけろと言っていた。町の西はずれにある建物がその酒場。ここにはルイーダの店があり、パーティーに加えられる仲間がここで待っている。2階の登録所に行けば仲間を新たに増せる。

❹ 2階の登録所で旅の仲間を登録しよう

長い冒険を一緒にするのが旅の仲間。喜びも苦しみも共にするのだから、名前も自分の自由にしたい。それができるのが、この登録所。ここで好きな名前、職業、性別の仲間を登録することができる。

❺ 再び酒場に降りてパーティーの結成

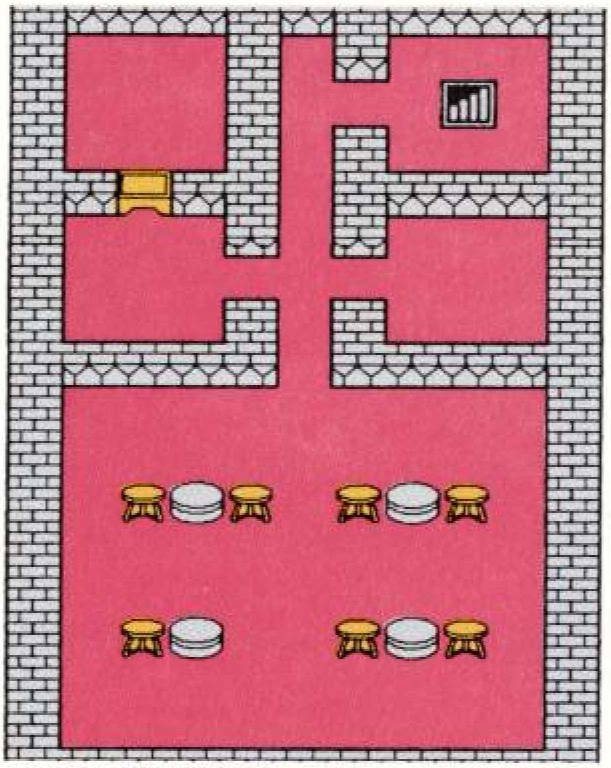
登録が終ったら、さっきのルイーダの所へ行って、「なかまをくわえる」を選んでみよう。登録した仲間が名簿にいる。呼び出してもらってパーティーに加えよう。



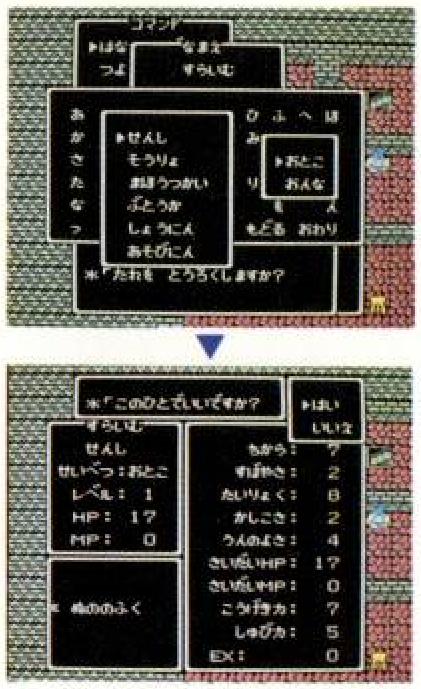
ゲームの進め方 3

仲間の集め方

❶ まずは登録所で冒険の仲間を登録しよう


▲酒場２階　登録所

階段の左の方にいる男の人に話しかけると、登録の手続きが始まる。仲間の名前、職業、性別を入れる。するとその仲間の強さを表わす画面になる。もし強さが気に入らないなら、登録のやり直しもできる。登録は最大11人まですることができる。

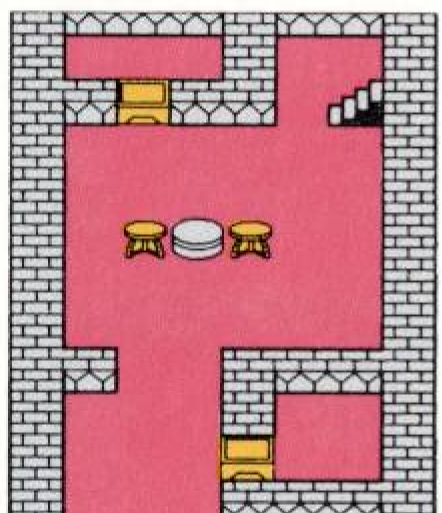


❷ ルイーダの店は出会いと別れの酒場

ルイーダの店では、仲間をパーティーに加えたり、パーティーから外したりできる。また今登録されている仲間の名簿もここで見ることができる。２階の登録所で仲間を登録したら、ここでパーティーを編成しよう。また登録しなくても、ここには最初から３人の仲間が登録されている。彼等を仲間にしてパーティーを組めば、すぐに冒険を始めることができる。



登録されている仲間の詳しい強さは「名簿を見る」で点検。

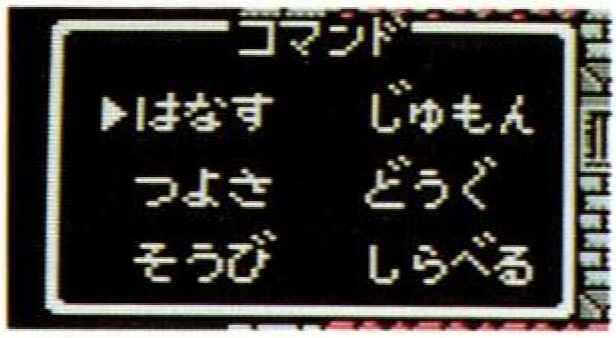

▲酒場１階　ルイーダの店

ゲームの進め方 4

コマンドの解説

❶ コマンドってなんだろう？

アクションゲームなどと違って、RPG（ロールプレイングゲーム）では、右の写真のようなウィンドウの中のコマンドを選んでいくことで、ゲームを進める。ちなみにコマンドというのは命令という意味だ。



コマンド一覧表

コマンド（移動中）

- はなす → 話しかける
- つよさ
  - つよさをみる ― 誰の → 指定キャラのパラメータ画面
  - じょうたい → パーティーの状態
  - ならびかた → パーティーの並び換え
- そうび ― 誰の → 指定キャラの装備をする
- じゅもん ― 誰の ― どの呪文を ―（誰に）→ 呪文を使う
- どうぐ ― 誰の ― どの道具を
  - つかう → 道具を使う
  - わたす ― 誰に → 道具を誰かに手渡す
  - すてる → 道具を投げ捨てる
- しらべる → 足元を調べる

❷ キャラクターの強さは全部で15項目

●パラメータの画面



現在の所持金

キャラクターの基本データ

Eマーク。装備している印

現在装備している武器と防具の名前。

詳しいパラメータの表示

力



腕力の強さ。これに装備した武器の攻撃力を加えると、キャラクターの攻撃力になる。

すばやさ



動きのすばやさ。これが上ると、守備力もアップし、戦闘時の攻撃順が早くなる。

体　力



生命力の強さ。レベルアップにつれて最大ＨＰ（ヒットポイント）が増え、強い敵とも戦えるようになる。

賢　さ



呪文を覚えてゆく知性。賢い仲間ほど早く呪文を覚えるし、最大ＭＰ（マジックパワー）も多くなる。

運のよさ



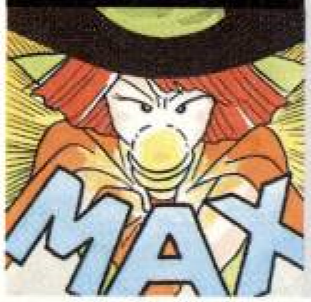
戦闘の時の運のよさ。この数値が高ければ、敵の攻撃から身をかわす確率が高くなるかも。

最大HP（ヒットポイント）



そのレベルでのＨ（ヒット）Ｐ（ポイント）の最大値。宿屋や薬草などで、Ｈ（ヒット）Ｐ（ポイント）がここまで回復できる。

最大MP（マジックパワー）



そのレベルでのM（マジック）P（パワー）の最大値。宿屋に泊ることによって、MP（マジックパワー）をこの数値まで回復できる。

攻撃力



敵にダメージを与える強さだ。装備している武器の攻撃力に「力」をプラスしたもの。

守備力



敵の攻撃から身を守る力。すばやさの半分と、身につけた防具の守備力をたした数値だ。

E　X（エクスペリエンス）



経験値。敵を倒すと、敵の強さに応じたEX（エクスペリエンス）が貰（もら）え、経験値が増えるとレベルが上がる。

レベル



キャラクターの経験の段階を表わす。レベルアップするごとに、いろいろな強さが上がる。

H　P（ヒットポイント）



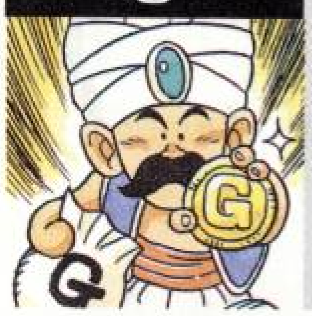
現在の生命値を表わす。0（ゼロ）になれば死んでしまう。薬草、宿屋、呪文などで回復できる。

M　P（マジックパワー）



いま残っている呪文を唱える力。宿屋やあるアイテムなどで回復することができる。

G（ゴールド）



パーティーの持ってるゴールドの総額。モンスターを倒すと、持っていたお金も貰（もら）える。

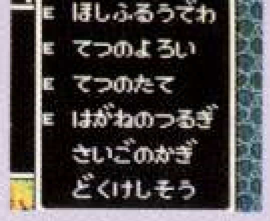
性　別



男か女か。性別で強さは全く変わらないが、女の子しか装備できない武器や防具もある。

●装備のEマークは……

EはEquip（イクイップ）、装備という意味。つまり現在装備しているというマーク。



コマンド解説
1 はなす

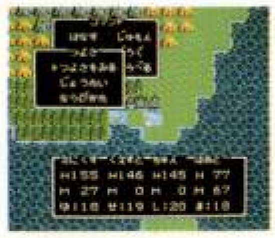
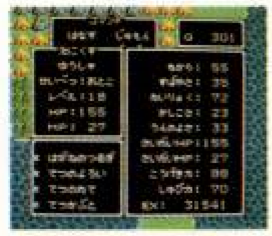
住民の話を聞くコマンド。話を聞く人にくっつき、その人の方を向いて、Ⓐボタンでコマンドのウィンドウを開いてから「はなす」を選ぼう。


▶


コマンド解説
2 つよさ

つよさをみる

仲間全員のうち、誰か1人の強さを詳しく見られるのがこのコマンド。15項目の強さと同時に現在装備している武器と防具が表示される。さらにⒶボタンを押すと、今覚えている移動中と戦闘中の呪文を見ることができる。


▶

▶


じょうたい

仲間全員の、現在のH(ヒット)P(ポイント)とMP(マジックパワー)の状態がひと目で見られるコマンド。上の段のHはHP、下の段のMはMPのこと。また分数になってる分母にあたるのが最大HP・MPで、分子にあたるのが今のHPとMPだ。



▶


ならびかた


並べ換える時も「つよさ」

▶

先頭から順に決めてゆく

▶

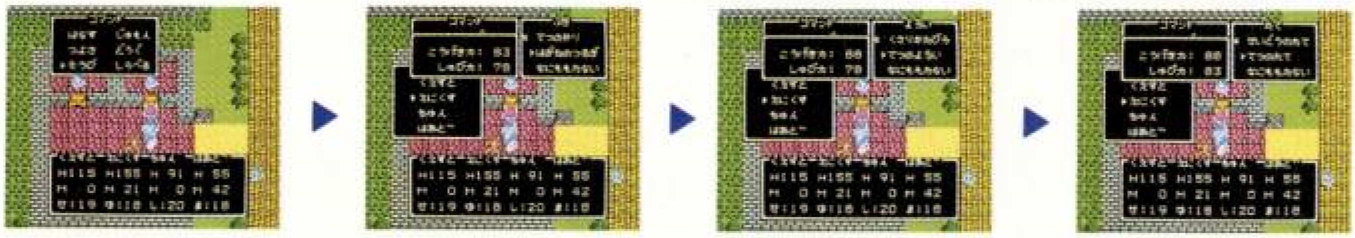
先頭ほど攻撃されやすい

パーティーの並び順を変えるコマンド。「つよさ」から「ならびかた」を選ぶと写真中央の画面になる。先頭にしたい仲間から、順番に▶(カーソル)を名前に合わせ、Ⓐボタンで決定しよう。最大HPの高い順に並べると有利だ。

コマンド解説 3

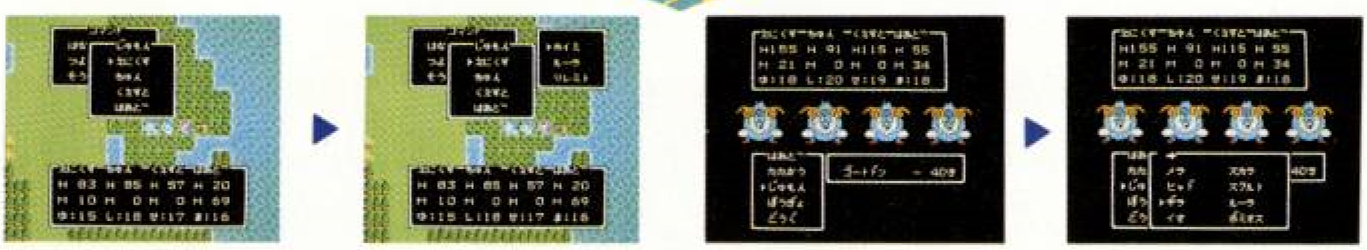
そうび

武器や鎧、盾、兜は持ってるだけでは役に立たない。必ずこのコマンドで装備させよう。装備するとEのマークがつくので、これを確認して、装備していたつもりで装備しなかった、痛恨のミスの防止につとめよう。



コマンド解説 4

じゅもん



●呪文には2つの種類がある

普通に旅をしている移動中に使える呪文と、戦闘中に使える呪文を分けて考えよう。ただし移動中の呪文には戦闘中に使えるものもある。

●職業によって使える呪文が違う

魔法使いは主に攻撃系、僧侶は主に守備系、賢者はその両方を使える。勇者は攻撃系と守備系をバランスよく使え、勇者専用の呪文もある。

●たくさん呪文を覚えるとウィンドウにページができる

呪文をたくさん覚えてくると、呪文のウィンドウの上に矢印が出る。これに▶をあわせてⒶボタンを押すと次のページが出る。メラ系はどのウィンドウでも左上にあるというように、系統により場所が決まっている。



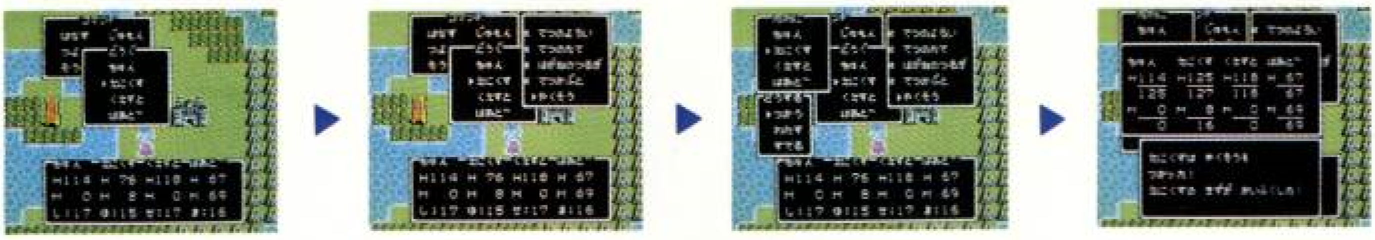
コマンド解説 5

どうぐ

アイテムを持てるのは、１人について８コまで。持ちきれなくなったら仲間に渡すか、売るか、預かり所へ預けよう。

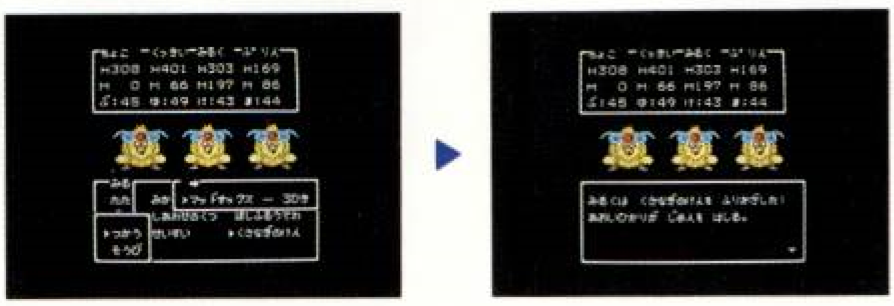
●移動中にアイテムを使う時

移動中にアイテムを使う時には、下の写真のように、コマンドウィンドウを開き、誰の、どのアイテムを使うのかというように選ぼう。この「どうぐ」コマンドでアイテムを「つかう」「わたす」「すてる」ができる。

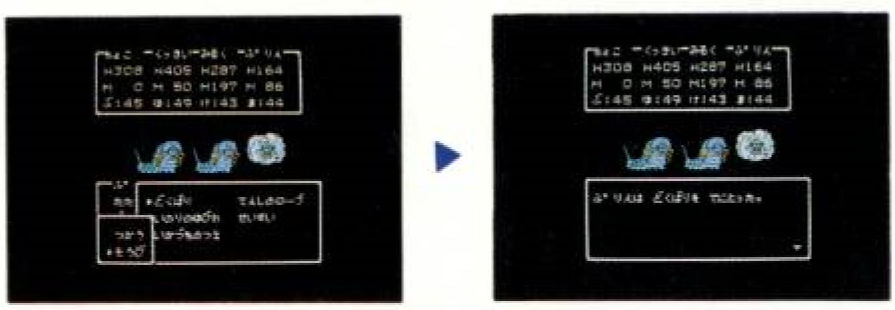


●戦闘中に武器を「どうぐ」コマンドで使える

武器の中には戦闘中に「どうぐ」コマンドで「つかう」と特別な効果を発揮するものも。どの武器がそうかはP115を見よう。



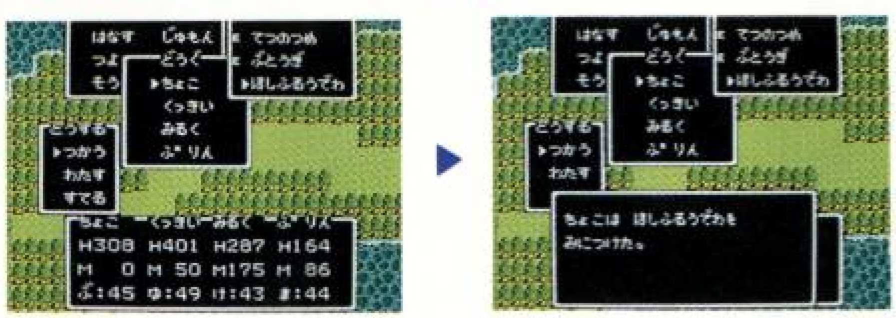
●戦闘中に武器を持ちかえることができる



戦闘中に「どうぐ」で武器を選ぶと、装備か使うかを聞かれる。装備を選ぶとその場で持ちかえて、新しい武器で攻撃できる。

●身につけないと効果を発揮しない物がある

星降る腕輪と幸せの靴は、移動中に「どうぐ」コマンドで使わないと効果がない。身につけたらＥマークを必ず確認しよう。



ゲームの進め方 5

店、その他の施設

1 道具屋



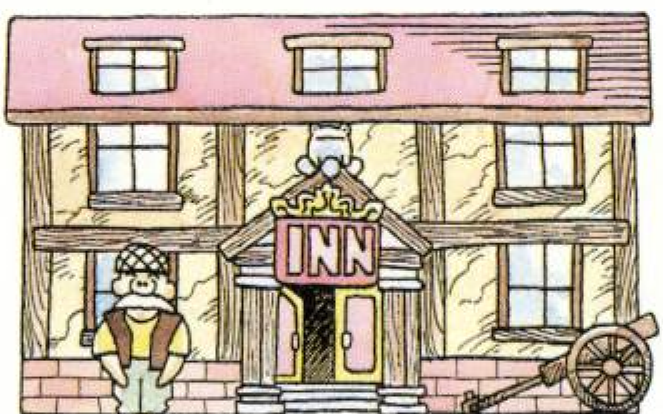
薬草や毒消し草、キメラの翼などの役立つ道具を売っている店、そしてアイテムを買い取ってくれる店、それが道具屋だ。町によって品揃え(しなぞろ)も値段も変わってくる。なお下取る時の値段は、買った時の値段のだいたい75%となっている。

2 武器と防具の店

武器と防具を取り扱っている店だ。道具屋と違って、こちらが持っている物を売ることはできない。話しかけると主人が品揃え(しなぞろ)表を見せてくれる。強いモンスターの出る地方の店ほど、値段も高いが効果も大きい物を売っていることが多い。



3 宿屋



モンスターとの戦いに傷つき、ＨＰが少なくなってしまったら宿屋へ。ここに泊ると、パーティー全員のＨＰとＭＰを最大値まで回復できる。道具屋などと違って宿屋は24時間営業。宿泊料は仲間の人数分の合計。泊る人数が変われば宿泊料も変わる。

4 教会



神父様が施(ほどこ)してくれる業(わざ)は３つ。モンスターに冒(おか)された毒の治療、呪いを解くこと、そして死んでしまった仲間を生き返らせてくれること。ただしお願いするには、いくらかの寄付をしなくてはならない。

●生き返りの寄付金一覧表

レベル	ゴールド	レベル	ゴールド	レベル	ゴールド	レベル	ゴールド
1	10	11	130	21	450	31	970
2	10	12	150	22	490	32	1030
3	10	13	170	23	530	33	1090
4	20	14	200	24	580	34	1160
5	30	15	230	25	630	35	1230
6	40	16	260	26	680	36	1300
7	50	17	290	27	730	37	1370
8	70	18	330	28	790	38	1450
9	90	19	370	29	850	39	1530
10	110	20	410	30	910	40	1610

5 預かり所

持っているアイテムとお金を預かってくれる所。アリアハンにひとつだけある。預けられるアイテムは120コまで。お金は1000ゴールド単位で255000ゴールドまで。引き取る時にわずかだが預かり料が必要。でもお金は無料で預かってくれる。

１人が持てるアイテムは限られている。持ちきれなくなったら、預かり所に預けてしまおう。





▶



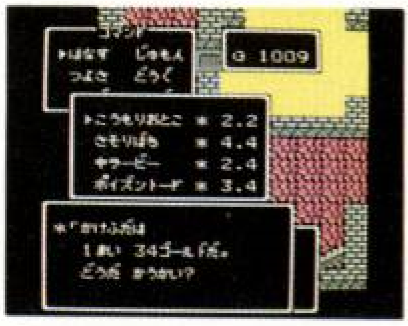
6 格闘技場



世間の目から隠れるように、いくつかの町の地下室にある格闘技場。ここはモンスター同士の戦いに、お金を賭ける賭博場なのだ。だから集まっている人も、どこか後暗そう。ここでドップリとギャンブルに耽るのもよし、モンスターの攻撃特性を観察するのもよいだろう。



①まず賭け札を買おう



②強いヤツは倍率も低い



③FIGHT!!



④モンスターが出てきたぞ



⑤凄絶な攻撃の応酬だ



⑥やった！ ズバリ的中だ

●正しい賭け方とは

集団呪文ができたり、炎・吹雪を吐くモンスターは割合有利。また装甲の厚いモンスターもよい。これにすばやさも考慮に入れて的を絞ろう。

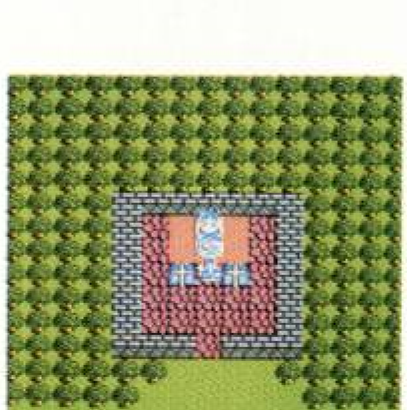
●これから戦う敵も出場するから

出場モンスターは、今まで戦った敵と、これから戦うはずの敵達だ。これを機会に、コイツらの攻撃パターンをじっくり観察するのもよい。

7 旅の扉

この小さな泉のような場所に入ると、特定の場所へとワープすることができる。ほこらにあることが多い。そばにいる人の話も必ず聞こう。


ダーマ東のほこらから


イシス西のほこらへ

ゲームの進め方 6

その日の冒険を終える時

冒険の旅はとても1日では終らない。今日はここまでと思ったら、王様に会って旅の成果を冒険の書に記録してもらおう。

❶ 王様に会って冒険の書に記録してもらおう

セーブポイント ▶ SAVE



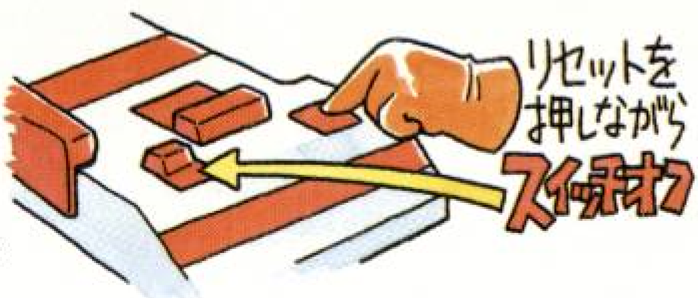
▶



つまりこれがセーブだ。お城に入り王様に話かけよう。「旅の成果を冒険の書に記録してよいか」と聞かれるから、「はい」と答えると、冒険の書に記録されてセーブ完了。次に「すぐに旅立つつもりか」と聞かれる。セーブだけしておいて、冒険を続けたい時は「はい」と答えよう。

❷ リセット押しながらスイッチオフ

もうやめたい時は「すぐに旅立つか」で「いいえ」を選ぶ。これでひとまず冒険を終えられる。必ずリセットボタンを押しながら電源を切ろう。



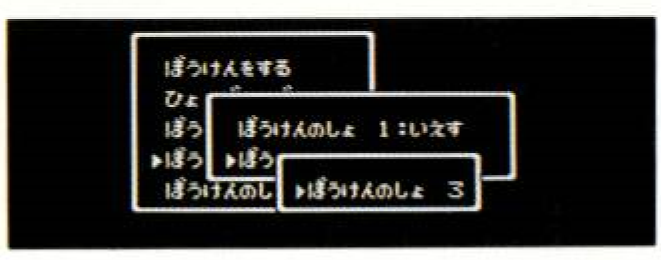
❸ 冒険の続きをしたい時には



冒険を再開する時は、スタート画面で「ぼうけんをする」を選べば、冒険の書に記録してもらった王様の前から、また続きが始められる。

❹ 万が一のために冒険の書をコピーしておこう

接触の不良や電源を入れたままカセットをぬいたりの原因で、冒険の書は消えてしまうことも。用心のため冒険の書をうつして万全を期そう。





8つの職業のキャラクター

8種類のキャラクターは、それぞれに個性があり、違った特徴を持っている。どんな違いがあるのだろう。

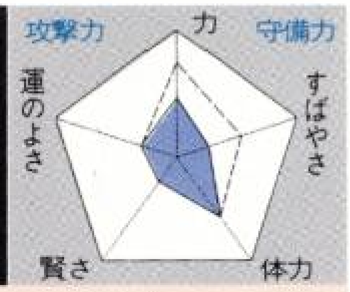


■グラフの見方

このグラフは、それぞれの職業のレベル20の時の、だいたいの強さをもとに作られている。青がその職業の何も装備しない時の強さ。外側の点線が武器と防具を装備した時の強さを表わす。

勇者

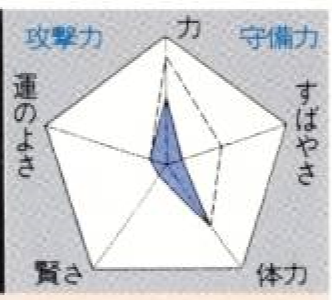
冒険の主人公
君のことだ



ゲームの主人公、つまり君のこと。世界に1人しかいない。だから転職もできない。勇者専用の呪文が使え、戦士なみの戦闘力を持つ等、殆ど全ての職業の特徴を併せ持っている。

戦士

強力パワー
戦いの専門家



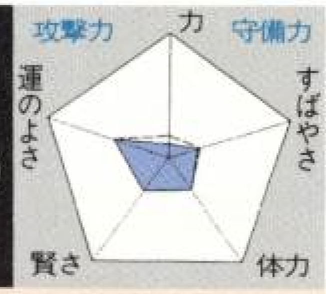
殆ど全ての武器と防具が装備できるうえ、成長が比較的早く、HPも高い。戦うために生まれたプロ。だがすばやさが低くて呪文が使えず、重装備させるお金も馬鹿にならない。





魔法使い

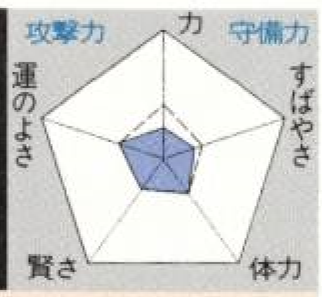
攻撃系呪文の使い手



　呪文攻撃の専門家。レベルが低いうちから、戦闘でよく使う攻撃呪文を多く覚える。しかし腕力は弱く、装備できる武器や防具も少ない。呪文は強いが、攻撃力や守備力は低い。

僧侶

パーティーの守り神



　治療や間接攻撃の呪文で、戦闘の援護（えんご）に大活躍。腕力もわりと強く装備できる物も多い。レベルの低いうちは攻撃呪文をあまり覚えない反面、経験を積めば強力な攻撃呪文を使う。





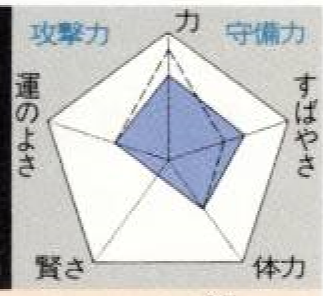
賢者

選ばれし者のみがなれる

　魔法使いと僧侶の呪文を両方同時に覚えてゆく。多くの武器と防具も装備できる。良いことずくめだが、初めから賢者にはなれない。経験を積んだ者だけに許される職業だ。

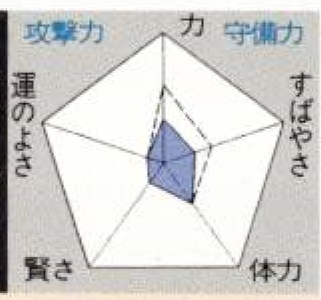


武闘家
素手で戦う ケンカ名人



戦士と並ぶ戦いの専門家。鍛(きた)え抜かれた力の強さと最高のすばやさ。レベルが上れば会心の一撃を連発。だが普通の武器を装備すると弱くなる。最初のうちは素手で充分。

商人
商売一途(いちず)だが 戦闘もできる



商人が仲間に加われば、より多くのお金が手に入れられる。また未知のアイテムを「どうぐ」コマンドで鑑定(かんてい)することもできる。最初のうちは勇者なみの戦闘力を発揮する。





遊び人
シャレがきつい お笑いキャラ



冒険の仲間としては全くの無能者。レベルが低いうちは力も強いし真面目(まじめ)だが、高くなるにつれて遊び人としての本領を発揮して、どんどん役立たずになる。運だけはやたら良い。

キャラクター別 成長早見表

職業には8種類あるが、その職業によって育ち方は少しずつ違う。ここではレベルとそれに必要な経験値を表とグラフにした。成長の違いを比較しよう。

●キャラクターの成長

表でも分るように、職業の中でいちばん成長が早いのは商人。次に遊び人、戦士、僧侶、魔法使い、武闘家、賢者、勇者の順。ただ勇者はレベルアップとともに成長が早くなり、レベル36には商人についで成長が早くなる。



	経験値							
レベル	勇者	戦士	武闘家	僧侶	魔法使い	賢者	商人	遊び人
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	29	12	18	14	15	20	10	11
3	87	36	54	42	45	60	30	33
4	174	84	126	98	105	140	70	77
5	304	156	234	182	195	260	130	143
6	499	264	396	308	330	440	220	242
7	792	426	639	497	532	710	355	390
8	1,232	669	1,003	780	835	1,115	557	612
9	1,891	1,033	1,549	1,205	1,290	1,722	860	946
10	2,880	1,579	2,369	1,842	1,973	2,633	1,315	1,447
11	4,364	2,398	3,598	2,798	2,997	3,999	1,998	2,198
12	6,218	3,627	5,441	4,232	4,533	6,047	3,022	3,324
13	8,534	5,163	7,745	6,024	6,453	8,607	4,302	4,732
14	11,428	7,083	10,625	8,264	8,853	11,807	5,902	6,492
15	15,045	9,483	14,225	11,064	11,853	15,807	7,902	8,692

レベル	勇者	戦士	武闘家	僧侶	魔法使い	賢者	商人	遊び人
16	19,114	12,483	18,725	14,564	15,603	20,807	10,402	11,442
17	23,690	16,233	24,350	18,939	20,290	27,057	13,527	14,879
18	28,837	20,920	30,678	24,407	25,563	34,869	17,433	19,175
19	34,627	26,779	37,797	30,559	31,495	43,657	22,315	24,545
20	41,141	34,102	45,805	37,479	38,169	53,543	27,807	31,258
21	48,468	42,340	54,814	45,263	45,676	64,664	33,985	38,810
22	56,711	51,608	64,949	54,020	54,121	77,175	40,935	47,306
23	65,983	62,034	76,350	63,872	63,622	91,250	48,754	56,863
24	76,413	73,763	89,176	74,955	74,310	107,083	57,550	67,614
25	88,147	86,957	103,605	87,423	86,334	124,895	67,445	79,709
26	101,347	101,801	119,837	101,450	99,861	144,933	78,577	93,316
27	116,196	118,500	138,098	117,229	115,078	167,475	91,100	108,623
28	132,901	137,286	158,641	134,981	132,197	192,835	105,188	125,844
29	151,694	158,421	181,751	154,952	151,456	221,365	121,037	145,217
30	172,836	182,197	207,749	177,419	173,121	253,461	138,867	167,012
31	196,621	208,945	236,996	202,694	197,494	289,568	158,925	191,531
32	223,378	239,036	269,898	231,128	224,913	330,188	181,490	219,114
33	253,480	272,888	306,912	263,116	255,758	375,885	206,876	250,145
34	287,344	310,972	348,552	299,102	290,458	427,293	235,435	285,055
35	325,440	353,816	395,397	339,585	329,495	485,126	267,563	324,329
36	368,298	402,015	448,097	385,128	373,412	550,188	303,707	368,511
37	416,512	456,239	507,384	436,364	422,818	623,383	344,368	418,216
38	470,752	517,241	574,081	494,004	478,399	705,726	390,112	474,134
39	531,771	585,868	649,115	558,849	540,927	798,362	441,573	537,042
40	600,417	663,073	733,528	631,799	611,271	902,577	499,467	607,813
41	677,644	749,928	828,492	713,867	690,408	1,019,818	564,597	687,430
42	764,524	847,639	935,326	806,194	779,436	1,151,714	637,868	776,998
43	862,263	945,350	1,055,514	910,061	879,592	1,300,096	720,298	877,762
44	960,002	1,043,061	1,190,725	1,026,912	992,268	1,448,478	813,032	991,121

ゲームの進め方 8

正しい転職

❶ そもそも転職とは何だろう?

●「強さ」は全て転職前の半分になる

P14で説明した「強さ」が転職後は半分になる。例えば力が強い戦士や武闘家などでも、転職直後の強さは商人に劣ることもある。

●転職までに覚えた呪文は忘れない

転職の大きなメリットがこれ。つまり魔法使いの呪文を全て覚えるレベル40以上で、僧侶に転職して成長すれば、両方の呪文を1人で使える。

●転職後はレベル1からやり直し



転職する前にどんなにレベルが高くても、転職すればレベル1に逆戻り。といっても転職できる頃には他の仲間が充分に強くなっているので、列の後ろに回せば、安全に、しかも早いスピードでレベルアップできる。

●強さと呪文以外の特殊能力は消えてしまう

その職業が持つ、強さと呪文以外の特殊能力は、転職とともに消える。商人のお金を見つける能力、アイテムを鑑定(かんてい)する能力がこれにあたる。またレベルアップした武闘家が会心の一撃を連発する能力も消える。



●転職後はまず装備の再点検を

転職後は装備していた武器や防具は外(はず)される。職業によって装備できる武器や防具は違う。転職した後は職業に合った物に装備し直そう。

❷ こんな転職は正しい

基本的に転職の最大のメリットは、呪文が使えない者が、使える職業につけることと考えよう。例えば商人のお金を見つける能力などは冒険の後半には不要になる。だから僧侶や魔法使いに転職するのはお勧め。また充分に強い戦士、特にすばやい武闘家が呪文を使えるようになるのは、とても心強いことだ。



❸ やっちゃいけない転職セオリー集



○パーティーの編成にもよるが、全ての呪文を覚えきらないまま、他の職業に転職するのはやめよう。
○また冒険の後半で商人に転職するのは無意味な転職といえる。
○パーティーの中で打撃攻撃専門の仲間が1人なら、彼は転職させない。
○いちばん悪いのは、こうした中途(ちゅうと)半端(はんぱ)な転職を何回も繰り返すことだ。

❹ 転職すれば賢者になれるが

賢者に転職する方法は2通りあるが、実際に誰を賢者にするか頭を悩ませる問題。標準的な(戦)+(勇)+(僧)+(魔)のパーティーの場合、もとから体力の弱い魔法使いを賢者にした方が、結局は全体の攻撃力をアップできる。

❺ 転職の前に冒険の書をコピーしよう

転職なんてするんじゃなかった。そうならないように、転職する前に、必ずそれまでの冒険の成果を、空(あ)いた冒険の書にうつしておこう。もし転職に失敗しても、うつした冒険の書で冒険を再開すればいい。

ゲームの進め方 9

パーティーの組み方

❶ パーティー作りは登録所から

新しい仲間の登録は、冒険の途中でも可能だ。最大11人までを登録して、パーティーの編成を自由に変えられる。旅の途中レベルが高くなったら、1人だけレベル1の仲間を加え、気分転換しても楽しい。▶P118



❷ 正しいパーティーの組み方とは

●登録した時の最初のパラメータに注意

登録をするとパラメータ画面が出る。その強さはランダムで決まるから、時によって強さが違う。あまり弱ければやり直すことも可能。

●男の子と女の子はどう違う?

アイテムの中には女の子しか装備できないものもある。でも強さは男女平等。画面の姿が変わる程度で、基本的には同じと思っていい。

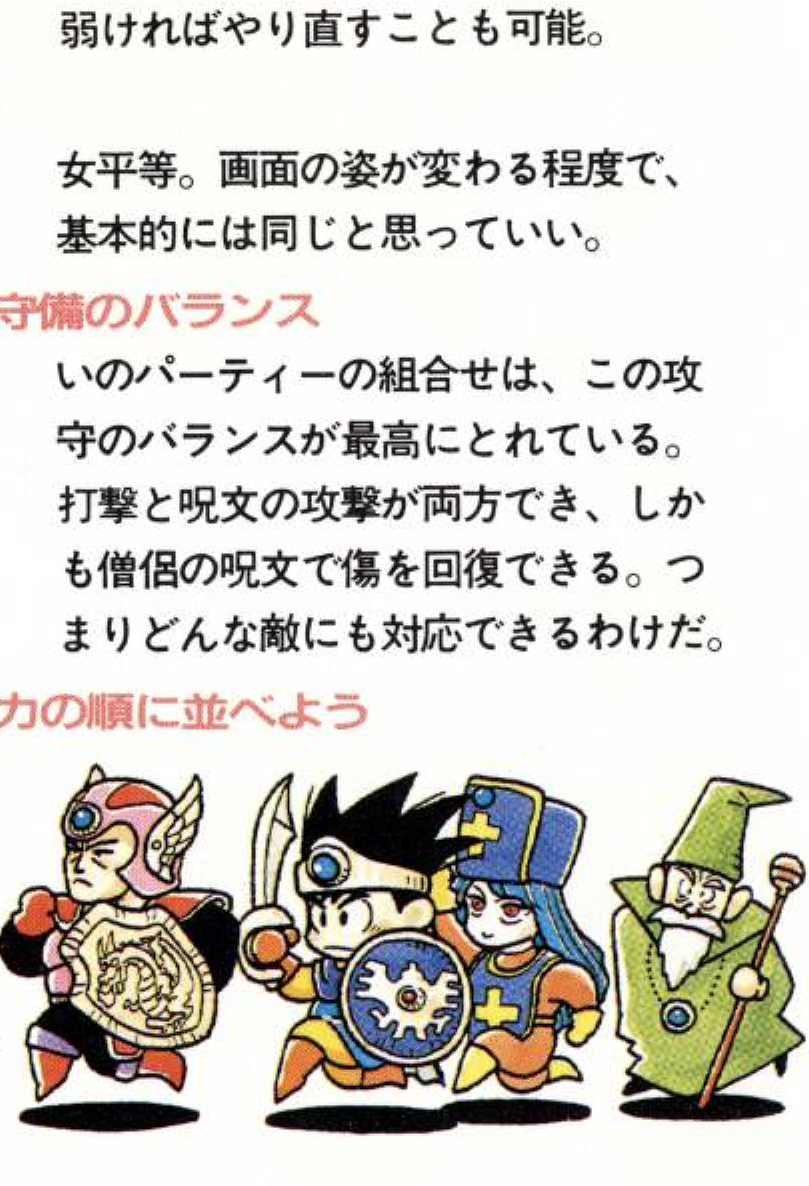
●正しい組み方の基本は攻撃と守備のバランス

ドラクエⅢでは、キャラクター個々のレベルや強さよりも、パーティー全体の強さを考えるべきだ。つまり攻撃と守備のバランスなのだ。

例えば戦士+勇者+僧侶+魔法使いのパーティーの組合せは、この攻守のバランスが最高にとれている。打撃と呪文の攻撃が両方でき、しかも僧侶の呪文で傷を回復できる。つまりどんな敵にも対応できるわけだ。

●パーティーは最大HPや守備力の順に並べよう

敵の攻撃を受ける確率は、前であるほど高く、後ろであるほど低い。これがセオリー。だから強い仲間から順番に並べよう。しかし中には列の後ろを攻撃する意地悪な敵もいる。



❸ 少し変ったパーティーの実例紹介

恐怖の魔法軍団

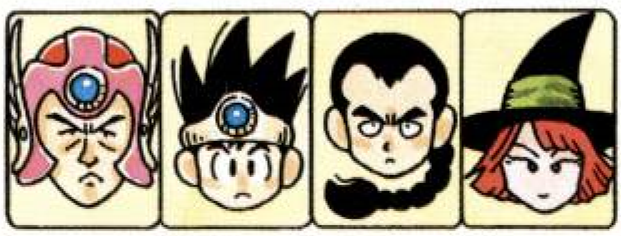
勇＋僧＋魔＋魔



全員が呪文を使える。しかも攻撃系呪文を使う魔法使いが2人いるから2グループで敵が出現しても、一撃で全滅できる。しかし決定的に体力が弱く、呪文の通じない敵にはお手上げ。MP(マジックパワー)が0になるともう全滅。

攻撃あるのみ型

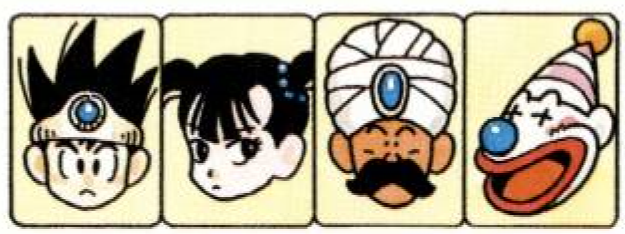
戦＋勇＋武＋魔



なみいる敵を右に左に斬り捨てる、胸のすく快感の猪突猛進(ちょとつもうしん)タイプ。しかし回復の呪文が最大MPの低い勇者しか使えないので、両手いっぱいの薬草が命綱。また呪文ばかりを使う敵が集団で出ると、かなり危ない。

金儲け中心隊

勇＋武＋商＋遊



商人のお金を集める能力をフルに生かしたパーティー。装備に金いらずの武闘家、装備品が限られているので結果的にお金のかからない遊び人。戦闘力も前の3人が強いので不安なし。ただ薬草は絶対手離せない。

鉄壁の防御部隊

勇＋戦＋僧＋僧



守備系呪文を使う僧侶2人を含めて、回復の呪文を使える仲間が3人もいるので、1人死んだくらいではビクともしない。ただ集団呪文が僧侶のバギのみで、呪文を使う敵が5匹も出たら冷汗をかくだろう。

ゲームの進め方 10

パーティーでの戦い方

❶ 戦闘コマンドは全部で5種類

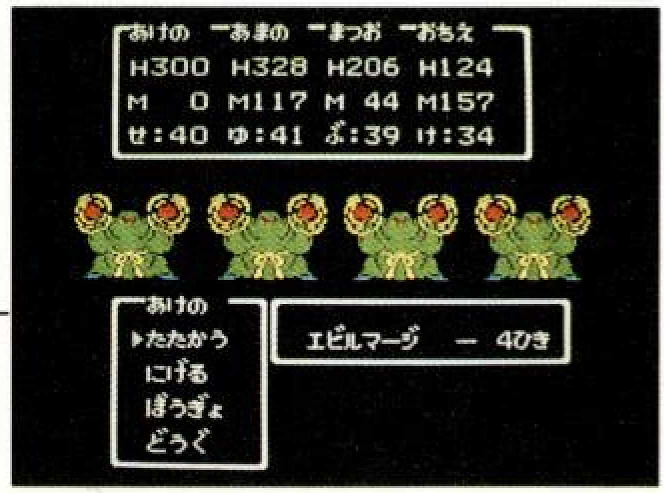
たたかう　装備している武器での攻撃。標的を指示しよう。

じゅもん　呪文による攻撃・治療。何の呪文をどの敵に、と指示しよう。

にげる　敵と出会ったら、まず戦うか逃げるかの決断をしよう。

ぼうぎょ　ダメージが半分に減る。倒れそうな仲間は思い切って防御を。

どうぐ　薬草を使ってＨＰ(ヒットポイント)を回復したり、武器を持ち換えたりできる。



❷ パーティー戦闘のルール

●ひとりひとりの戦闘コマンドを選択して戦闘準備完了

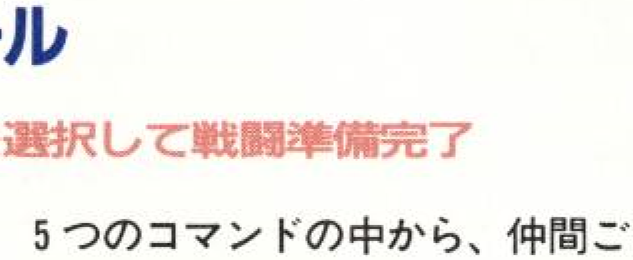
さあモンスターが現われた。敵の先制攻撃がない限り、こちらの戦闘コマンドの入力を待つ状態になる。５つのコマンドの中から、仲間ごとに、誰が何をするのか指示していこう。終ったらいよいよ戦闘開始だ。

●攻撃の順番は敵味方あわせた「すばやさ」の順

攻撃の順番は敵味方をあわせたすばやさの順で決まることが多い。だから武闘家は最初に攻撃することが多く、戦士は最後の方の攻撃になる。

●モンスターの特殊攻撃に気をつけろ

敵は打撃や呪文の攻撃以外に、次ページ上の表のような特殊攻撃もする。「打撃と同時」の攻撃は、打撃のダメージと一緒に受けてしまうもの。特殊攻撃はマホトーンでは防げない。



打撃と同時	毒の攻撃	ある1人	戦闘後、歩くごとにHPが減る(▶キアリー等P112)。
	まひの攻撃	〃	戦闘中はずっと動けなくなる(▶満月草等P92)。
	眠りの攻撃	〃	戦闘中にしばらく眠ってしまう(▶ザメハP113)。
息の攻撃	毒の息	全員	戦闘後、歩くごとにHPが減る(▶キアリー等P112)。
	炎	〃	必ず10〜50のダメージをうける。
	吹雪	〃	必ず10〜30のダメージをうける
	甘い息	〃	戦闘中にしばらく眠ってしまう(▶ザメハP113)。
	焼けつく息	〃	戦闘中はずっと動けなくなる(▶キアリク等P112)。
その他	数回攻撃	—	攻撃を1人2回うけたり、2人が1回ずつうけたりする。
	不思議なおどり	ある1人	MPを吸い取られてしまう。
	仲間をよぶⓐ	—	同類の仲間をよぶ。
	仲間をよぶⓑ	—	違う種類の仲間をよぶ。

●最後に倒したモンスターが宝箱を持っていることも

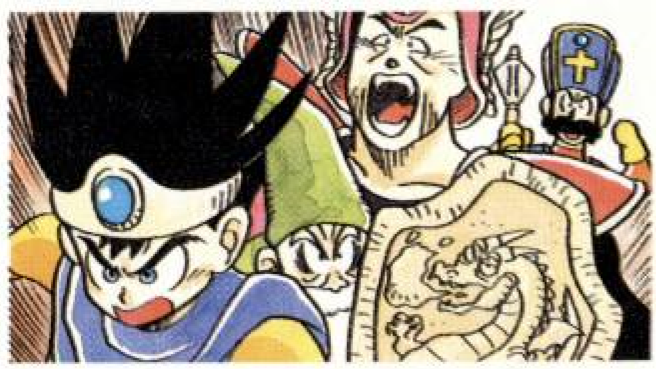
戦闘で倒した敵は、それぞれある確率で宝箱を残す。宝箱からは最後に倒した敵のアイテムが出てくる。詳しくはP100〜101を見よう。

❸ モンスターとの戦い方・基礎編

●パーティーの中で役割りを分担させる

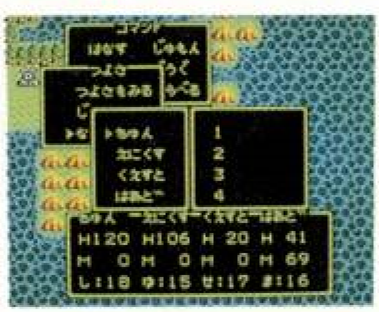
勇者や戦士が敵と戦っている間、僧侶は他の仲間と一緒に戦わないで、戦闘の援護にまわろう。死にそうな仲間をホイミで治療したり、敵の大軍をニフラムで追い払ったり、ピオリムで敵より先に攻撃できるようにしたり。僧侶は戦いを陰で支えよう。

また敵によって攻撃を分担しよう。集団用の攻撃呪文が使える魔法使いはグループの敵専門。呪文は使えないけど力は強い戦士や武闘家は、単体で出現した敵専門に戦わせよう。

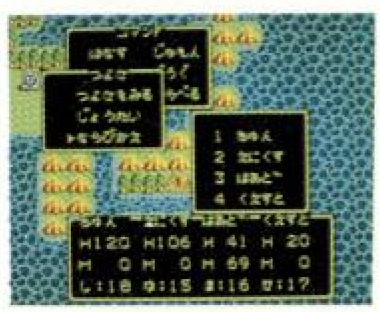


●死にそうになった味方は列の後へ ▶P16

激しい戦闘の後、傷ついた仲間は必ず列の後ろへ。前にいるほど次の戦闘で敵の攻撃をうける確率が高くなるからだ。



▶



❹ まず敵と味方のすばやさを知れ

●敵のすばやさを見誤った時の失敗

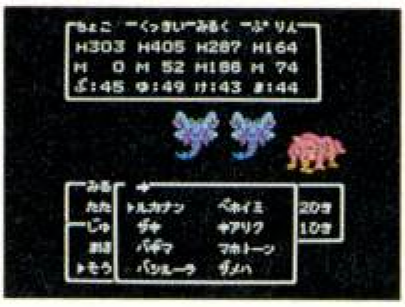






敵を攻撃するにしろ、道具を使うにしろ順番は基本的に敵味方を含めた「すばやさ」順。「すばやさ」を見誤ると、せっかく仲間に薬草を使おうとしても、敵の方が早く攻撃してきて、死人に薬草を使ってしまう。

●味方のすばやさを見誤った時の失敗







同じように仲間のすばやさを間違えた時にも悲劇は起こる。上の写真のように、ルカナンを使って敵の守備力を下げて、味方を助けようと思っても、自分よりもすばやい仲間が先に攻撃するという誤ちを犯す。

❺ マヌーサ・ラリホー・マホトーンは戦闘の初歩

なるべく楽に敵を倒す。そんなムシのいいことを実現してくれるのが間接攻撃の呪文。直接敵にダメージを与える呪文もさることながら、戦闘の最初に敵を幻惑させたり（マヌーサ)、眠らせたり(ラリホー)、呪文を封じこめたり(マホトーン)するのは戦闘のセオリー。冒険の初期に覚えられるこの3つは、頼りになる呪文の御三家だ。▶P111、108、110



❻ 味方にかける呪文を有効利用

●混乱した味方はラリホーで眠らせる ▶P108


▶

▶


例えば鬼面道士のメダパニで、味方の１人が混乱、仲間を攻撃し始めたら眠らせてしまおう。呪文コマンドで攻撃相手を決めるウィンドウの上の矢印に▶(カーソル)を合わせてページめくり。味方の名前がでたらラリホーだ。

●モシャスで死んだ仲間に変身して生き返らせる ▶P110、113


▶

▶

▼


モシャスは仲間のうち誰か１人に変身する呪文。この特性を最大限に利用しよう。仲間の僧侶が死んでしまったとする。魔法使いがモシャスで僧侶に変身。すると僧侶の呪文を使えるようになるので、ザオリクを唱えて死んだはずの僧侶を生き返らせる。ただ戦闘中は元の姿に戻れないので注意。

●マホトラを使ってパーティ内でMPの補給 ▶P109


▶

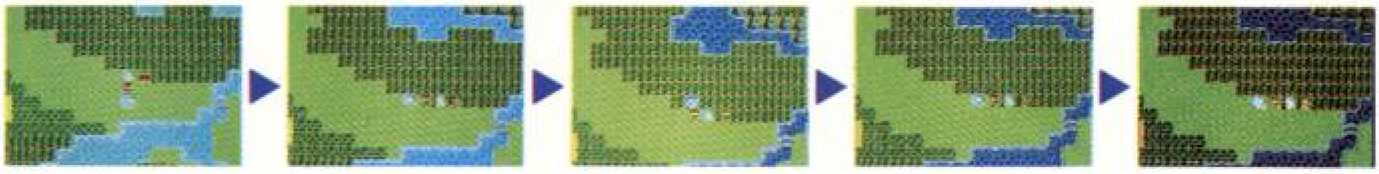
▶


MP(マジックパワー)を吸い取るマホトラは、消費MPが０の嬉(うれ)しい呪文。MPが０近くになってしまったら、比較的MPに余裕のある他の仲間にマホトラをかけ、MPを譲(ゆず)ってもらうのだ。敵にかけるよりも確実に効果がある。

ゲームの進め方 11

昼と夜について

❶ 昼から夜へ画面の明るさは5段階



フィールド上を歩いている時だけ、昼から夜に時間は流れる。町や城の中にいたり、フィールド上で止まった状態の時は、時間は経過しない。

❷ 夜は昼とどこが違うのか



●夜は王様に会えない

夜中に城を訪れると、殆どの城で衛兵が入口をふさぎ、中に入れてくれない。宿に泊まって朝に出なおして来い、などと言われる。

●夜は殆どの店が閉まる





当然だが、夜には店は閉まる。だから夜中に営業している店には何かあるかも。宿屋と教会は24時間営業。

●夜はモンスターの出現率が高くなる

暗黒の闇があたりを覆う夜には、魔物たちが好んで活動する。夜にフィールドを歩くとモンスターとの遭遇率が増える。また、敵のパーティーの組み方も昼より複雑化するし、夜にだけ出る敵もいる。

❸ 昼と夜を逆転させる4つの方法

まず宿屋。昼間にチェックインしても、目が覚めると必ず朝になっている。またドラクエⅢではルーラを使った後は朝になるという特徴があり、これで時間をコントロールすることもできる。そしてどこかで手に入る闇のランプ。昼間これに火を灯すと、昼を夜に変えることができる。最後にラナルータ。この呪文は昼を夜に、夜を昼に逆転するものだ。

知識の章

モンスター・アイテム・呪文リスト



モンスター大図鑑

このページの見方

モンスターレベル

勇者たちのレベルとは関係はなく、そのモンスターの総合的な強さを敵全体の中で比べた相対的目安の数値。

主な出現地

ダンジョンでの出現地はマップの掲載ページを、フィールド上での出現地は周辺の町や城の名前を示した。

レーダーチャートの見方

★モンスターのデータは6項目

個性豊かなモンスターの特徴を6項目に分けてグラフィック化。形が丸に近いほど、強さのバランスがとれている。ただし、その数値通りに倒れないモンスターもいるだろう。



地獄のハサミは攻撃力と守備力が高い戦闘タイプ、ホイミスライムはすばやさと最大HPが高い援護タイプというように、違いが明白。

●地獄のハサミ
●ホイミスライム

★強さに応じて、3段階に色分け

モンスターの強さを経験値から3段階に分類。弱いものから青・紫・赤の3色にグラフを色分けしてある。だから色の違うグラフ同士は、その大きさで比較できないので注意。



キャタピラーとミニデーモンでは色が違うので大きさでは比較できない。実際は全ての項目においてミニデーモンの方がはるかに高い。

●キャタピラー
●ミニデーモン

★項目の上限値を越えるモンスターも

モンスターによっては、それぞれの項目において、グラフの上限値を上回る値を持つものがある。こうした場合でもグラフ上では上限いっぱいとして表わされる。グラフが上限に届いている項目は数値を確認しよう。



赤いグラフの上限値は、経験値が1800、守備力が200。上限値をはるかに越えているが、グラフ上では上限値と同じ場合と全く違いがない。

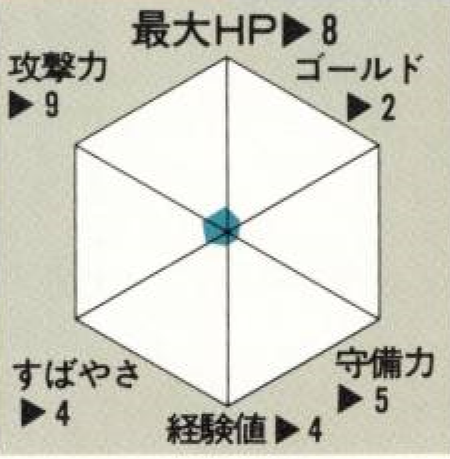
●メタルスライム

アリアハン西地方

スライム
スライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121
1	0	アリアハン西





性格 骨がないブヨブヨな軟体生物。体当たりで攻撃してくるだけのかわいいモンスターである。

攻略法 ドラクエ世界最弱だけに、どんな呪文も必ず効くが、MPの浪費は避けて武器で戦おう。

大ガラス
カラス属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121
1	0	アリアハン西





性格 名前から判る通り、巨大なカラスの化物だ。がいこつの上に止まり、常に獲物を狙っている。

攻略法 戦士や勇者ならスライム同様一撃で倒せるだろう。4匹以上で登場した時のみメラの呪文を使えば良い。

一角ウサギ
ウサギ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121
2	0	アリアハン西





性格 額の上に真赤な角を一本生やした奇妙なウサギ。この角を相手に向け一直線に向かってくるモンスターだ。

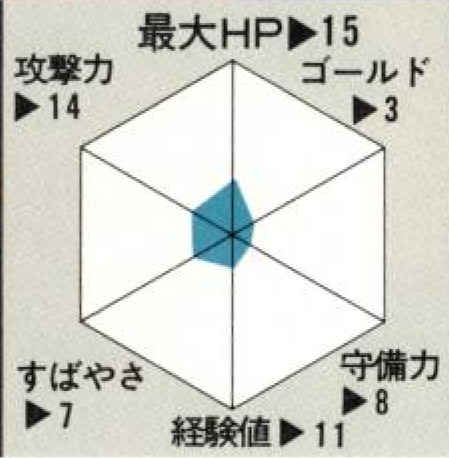
攻略法 呪文は100%効くのだが、メラだけでは死なないことが多い。メラと僧侶の武器の攻撃で確実に倒そう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

フロッガー
ガマ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121
3	0	アリアハン西





性格 突然変異で巨大化したカエルだ。狂暴なモンスターで、よく後ろにいる仲間を狙ってくる。

攻略法 初めのうちは一撃で倒すのは難しいだろう。二人がかりを基本として戦うようにした方がいい。

大アリクイ
アリクイ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121
3	0	アリアハン西





性格 アリを食べるだけのおとなしい動物が巨大化し、人間を襲うようになった怪物だ。打撃だけで力押ししてくる。

攻略法 打撃とメラの二段構えなら倒せるが、MPに余裕がなければ打撃を集中させて攻撃してもなんとかなる。

アリアハン東地方

人面蝶
バタフライ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121, P124
3	12	アリアハン東





性格 腹部に恐しい顔を持つ蝶(ちょう)のモンスター。マヌーサの連発で幻を発生させる。他の敵と一緒の時は要注意だ。

攻略法 戦士や勇者なら、おそらく一撃で倒せるだろう。マヌーサを唱えられた場合は、メラを使って倒すしかない。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

バブルスライム
メルトスライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
4	0	→ P121, P124 アリアハン東





性格 はっきりした形を持たない液体状スライム。体内に毒を蓄えており、打撃と共に注入してくることがある。

攻略法 マヌーサ、ギラを覚えてなければ戦いは避けるべきである。やむをえず戦う時は、武器とヒャドを使おう。

さそり蜂
毒蜂属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
4	0	→ P121, P124 アリアハン東





性格 鷲のように巨大な蜂の化物だ。尻尾の先についている針で刺してくる。毒は持たないが、仲間を呼ぶ。

攻略法 簡単に倒す余裕のない時は、仲間を呼ぶ前に全滅させた方が良い。メラと武器を一緒に使うか、ギラで。

ホイミスライム
マジックスライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
4	無限	→ P148 アリアハン東、ポルトガ





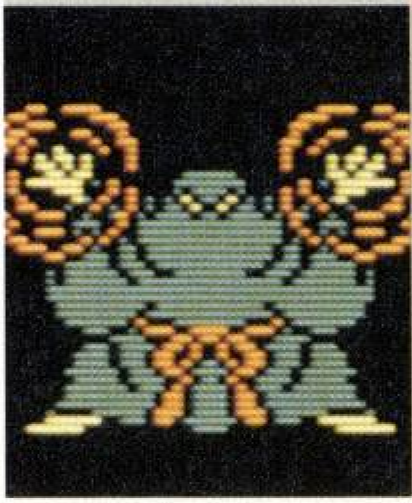
性格 くらげのような姿で空中を漂うスライムの変種。ホイミで仲間の傷を治してしまう、やっかいな敵だ

攻略法 呪文は効きにくいので、いかなる場合にも剣が一番。ホイミの呪文を使う隙を与えないようにしよう。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

魔法使い
魔法使い属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P121, P124
4	10	アリアハン東、ロマリア





性格　魔王バラモスに魂を売り、忠誠を誓った者たちだ。集団で現れることが多く、力がないのでメラを多用する。

攻略法　魔法を使うわりには呪文に弱く、ラリホー、ギラは確実に効く。ラリホーを覚えるまでは強敵だろう。

アルミラージ
ウサギ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P124
4	20	アリアハン東、ロマリア





性格　ラリホーを使うことを覚えた高等なウサギ。集団で現れて一斉に呪文を唱えられると怖い。力も強いぞ。

攻略法　ラリホーで眠らされたら、大ピンチ、早めに倒すように。1～2匹ならヒャドでいいが3匹以上ならギラで。

お化けアリクイ
アリクイ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P124
4	0	





性格　大アリクイがより凶暴さを増したモンスターだ。大アリクイ同様、一人に集中攻撃をしてくるので要注意。

攻略法　目標とされた仲間は、防衛に専念させた方がいいだろう。ギラは効くので、それで一掃(いっそう)も可能である。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ロマリア・カザーブ地方

ポイズントード
ガマ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
5	0	→ロマリア





性格　毒を持った大ガエルだ。毒を含んだ攻撃は、列の後ろの方を狙ってくることもある。

攻略法　数が多ければ、ギラを同時に2発使い全滅させよう。少数なら武器の攻撃でも充分だが毒に気をつけよう。

キャタピラー
毒イモムシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
6	25	→ P124 ロマリア、シャンパーニ





性格　イモムシのわりには、皮膚が硬く、生命力もあるモンスター。僅かにある牙で噛んでくるが、力はない。

攻略法　ヒャドを使えば、2回で倒せるが、MPの節約を考えて、打撃攻撃のみで倒すのがいちばんいいのでは。

こうもり男
吸血属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
6	30	→ P130 ロマリア、シャンパーニ





性格　光に弱く、フィールド上では夜しか出現しない夜行性の吸血鬼だ。マホトーンで呪文を封じ込めてくるぞ。

攻略法　封じ込まれる前にギラを使い、打撃でとどめを刺せ。マホトーンをくらえば力勝負になる。薬草の用意を。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

キラービー
毒蜂属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡P130
6	0	カザーブ、ノアニール





性格 尻尾の毒針で敵を刺し、まひさせるという強敵だ。まひした人間は、しばらく歩かないと元に戻らないぞ。

攻略法 まずはマヌーサやラリホーで、まひを防ぐことを考えよう。ヒャドやバギも有効のようである。

アニマルゾンビ
死犬属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡カザーブ
7	30	ノアニール





性格 墓場から甦った犬の死体である。2回に1回は、ボミオスを使い、すばやさを0まで下げてくる。

攻略法 守備力は、無いに等しいので、武器で倒すのが一番だろう。3匹以上ならギラの併用も考えたい。

軍隊ガニ
大蟹属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡P130
8	0	カザーブ、ノアニール





性格 頑丈な甲羅を持ち、陸上を這い回るカニの化物だ。4匹で出現することが多く、たまに仲間を呼ぶことも。

攻略法 守備力が高いので、打撃のみで倒すことは難しい。ヒャドやギラ、バギを上手く折りまぜて戦おう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ノアニール地方

ギズモ

ギズモ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P130
8	18	ノアニール





性格　生命を持ったガスの集合体である。動きが非常に機敏(きびん)で、4回中3回はメラを唱えてくるモンスターだ。

攻略法　マホトーンと攻撃呪文は必ず効くが、ラリホーは効果がない。メラを封じてしまえば、敵ではない。

デスフラッター

カラス属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ノアニール
9	20	





性格　1度に2回連続して攻撃してくる死のカラス。一つ一つの打撃は、さほど強くないが、連続攻撃はつらい。

攻略法　他のモンスターと一緒の時は、真先(まっさき)に倒すべきだろう。生命力がないので、ギラでも充分倒せそうである。

お化けキノコ

マタンゴ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P130
9	0	





性格　巨大なキノコの怪物で、時に甘いにおいのする息を吐いてくる。この息を吸うと眠ってしまうぞ。

攻略法　攻撃呪文は必ず効くが、2匹位なら打撃だけで充分だろう。動きが鈍いので、戦士でも先に攻撃できる。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

カンダタ子分

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
15	0	→ P130





性格 大盗賊カンダタに仕える子分たちだ。黄金色に輝く鎧を身に付けた強敵で、打撃攻撃のみだが力がある。

攻略法 攻撃呪文は、どれも70%は効くようだが、1人ずつばらばらで出現するのでイオがいい。ラリホーも有効。

カンダタ

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	0	→ P130





性格 盗賊団の恐るべき首領だ。力が強い上に体力が並外れてある。ちょっとやそっとでは、倒せないほどの強敵。

攻略法 先に子分たちを倒し、1人になったところを叩こう。ラリホーが比較的効き易いので眠らせてから集中攻撃。

毒イモムシ
毒イモムシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
9	0	→ P130 ノアニール





性格 3回に1回は、毒の混じった息を吐いてくる、グロテスクな青いイモムシだ。ノアニール近辺では要注意。

攻略法 毒の息以外に取り柄のない弱い敵。バギ、ヒャドは必ず効くので、打撃の攻撃と併用させるのが適当。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

バリイドドッグ
死犬属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
10	4	エルフの隠れ里

主な出現地→ P134





性格 ルカナンを唱え、こちらの守備力を下げてから攻撃してくるゾンビ犬である。4匹で群れをなすことが多い。

攻略法 絶対効くマホトーンと80%近く効くマヌーサで攻撃を防ぎ、武器で倒す方法が一番いい戦い方だろう。

さまよう鎧
甲冑属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
11	0	ノアニール、ポルトガ

主な出現地→ P130, P161





性格 戦いの末、死んでいった兵士たちの怨念によって、さまよい歩く鎧。かなり硬質で、守備力の高い敵だ。

攻略法 ホイミスライムを呼ぶことがあるので、ヒャドやバギと打撃で早めに倒そう。ラリホーは、効きにくい。

ノアニール西の洞窟

バンパイア
吸血属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
10	9	ポルトガ、ランシール

主な出現地→ P134





性格 ヒャドを使ってくる好戦的な吸血鬼だ。空を飛び、強力な歯で噛みついてくる、夜行性のモンスター。

攻略法 ほとんどの攻撃呪文は効果がある。また、マホトーンも有効なので、呪文を封じ込めることもできる。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

マタンゴ
マタンゴ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P134
10	0	ポルトガ





性格 甘い息をひんぱんに吐いてくるお化けキノコの一種。打撃のダメージと同時に眠らされることもある。

攻略法 ヒャドは必ず効き、90%以上は一発で倒すことが可能。一匹ずつ確実に倒すようにした方がいい。

人食い蛾
バタフライ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P134
10	4	イシス





性格 マヌーサを唱えるだけでなく、仲間を呼んだり、毒を伴う打撃をしたりと、多彩な攻撃をする化物蝶(ばけものちょう)だ。

攻略法 ヒャドなら必ず一発で倒せるし、マヌーサで毒を、マホトーンで呪文を抑えることも可能である。

アッサラーム・イシス地方

キャットフライ
飛猫属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P145, P161
11	4	アッサラーム、イシス





性格 こうもりと猫が合体した。真先(まっさき)にマホトーンを唱える。空を飛んでいるためか、攻撃をかわすのが上手い。

攻略法 ヒャドやバギが確実に効くが、呪文を封じられるおそれがあるので、打撃のみで戦うのが一番安全だろう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

あばれ猿

ゴリラ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→
11	0	アッサラーム





性格 力が強く凶暴な巨大猿だ。よく仲間を呼ぶ上に、痛恨の一撃で大ダメージを与えてくる恐ろしいモンスターだ。

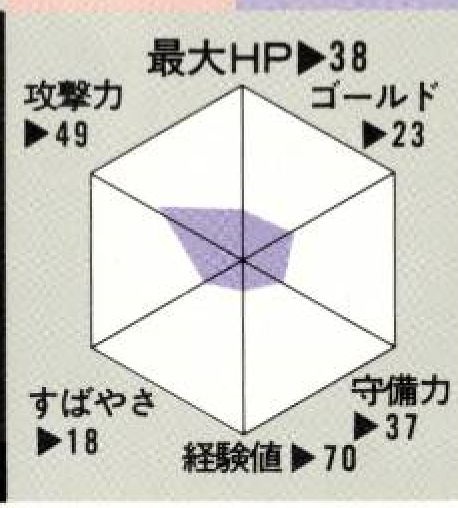
攻略法 ラリホーは80％位効くが、すぐ目覚めてしまう。ギラの連発とバギの併用で倒そう。毒針も意外に効くかも。

大王ガマ

ガマ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→
11	30	P140，P152 イシス、ジパング





性格 名前の通り、ガマガエルの王様である。ラリホーと打撃をほぼ均等に使う。バギ以外の呪文は効果70％。

攻略法 バギは必ず効くので、数が多い時に使おう。ベギラマが効いたら、一発で倒すことも可能だ。

ミイラ男

ミイラ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→
12	0	P140 イシス





性格 全身に包帯を巻きつけた死体モンスター。打撃のみだが、痛恨の一撃を出してくることもあるだろう。

攻略法 呪文に弱く、いかなる攻撃呪文も100％効く。4体組が多いので、ギラを2発かベギラマで充分の敵だ。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

地獄のハサミ
大蟹属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P161
12	30	イシス



最大HP▶40
攻撃力▶50
ゴールド▶23
守備力▶110
経験値▶78
すばやさ▶19

性格 堅い甲羅に覆われた軍隊ガニが更に強くなった新種のカニ。守備力を上げられたら怖い。スクルトを使う。

攻略法 スクルトを使われたら打撃で倒すのは大変。絶対効くバギ、ヒャドや70％程度のギラで。ルカニも有効だ。

火炎ムカデ
毒イモムシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P140, P161
13	0	イシス



最大HP▶45
攻撃力▶45
ゴールド▶35
守備力▶41
経験値▶72
すばやさ▶20

性格 火炎を吹いて攻撃してくるイモムシのようなムカデ。その炎は全員に10近いダメージを浴びせかけてくるぞ。

攻略法 火の呪文は全く効かない。ヒャドと打撃で一匹ずつ倒すのが基本だが、集団にはバギも併用しよう。

ピラミッド

笑い袋
フクロ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P140, P145
11	無限	



最大HP▶40
攻撃力▶15
ゴールド▶350
守備力▶37
経験値▶5
すばやさ▶64

性格 目にも止まらぬ早さで飛び回り、不思議なおどりにホイミ、マホトーン、マヌーサ、ボミオスを使う。

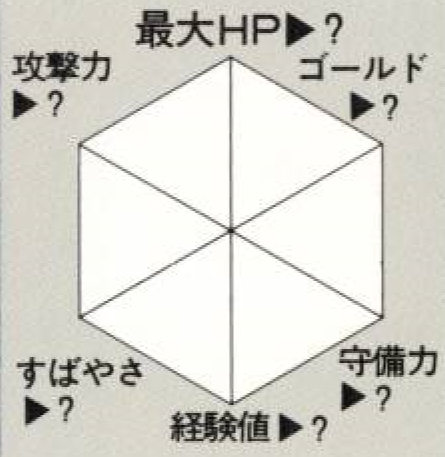
攻略法 呪文はほとんど効かないから打撃で倒そう。すばやさにはすばやさで対抗してピオリムもいいだろう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

怪しい影
シャドー属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
?	?	→ P140, P145 P158, P148 ランシール





性格
別のモンスターが正体を隠して現れた姿だ。とてつもなく強い敵が化けている場合もあるので注意。

攻略法
相手の攻撃パターンや生命力、装甲の堅さで正体の目星をつけると戦い易い。油断するとやられるぞ。

マミー
ミイラ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
13	30	→ P140, P161





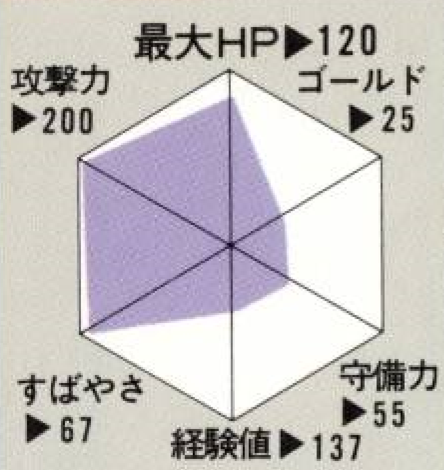
性格
ミイラ男より力が強く生命力もある、青味がかった包帯怪物。たまに腐った死体を呼ぶことがある。

攻略法
ラリホー、マヌーサ、バギは効きにくいようだ。ヒャドやギラを使って、仲間を呼ぶ前に早目に倒そう。

人食い箱
ミミック属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	0	→ P140, P145, P148





性格
宝箱の姿をして待ち伏せ、開けた人間を襲う。ノコギリのような歯で噛まれたらダメージは大きい。

攻略法
絶対逃がしてくれない。呪文は50%しか効かないので、甘い息を吐かれる前に打撃で倒そう。

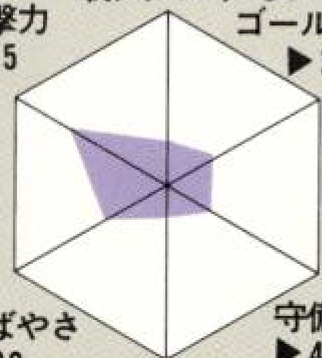
3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

ドルイド

魔道士属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
13	10	→ ポルトガ





性格 打撃はまれで、とにかくバギを唱えてくる顔の化物。呪文を封じ込まれても、まだバギを唱えてくる

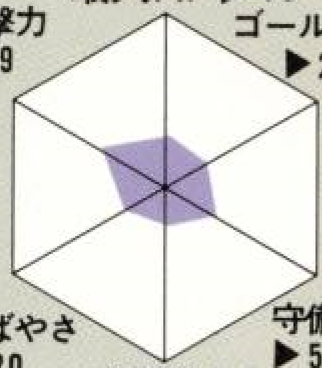
攻略法 複数の時はマホトーンを。70%位しか効かないが、バギの連発を防ぐことが大切である。

マージマタンゴ

マタンゴ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
14	10	→ P161、バハラタ





性格 ホイミで自分の傷を治し、ヒャドと打撃でダメージを与えてくるキノコの化物だ。眠らされることはない。

攻略法 1～2匹なら呪文を使うまでもない。バギだけが確実に効くので、打撃と一緒に使って倒すようにしたい。

ハンターフライ

毒蜂属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
14	10	→ P145, P148, P161 バハラタ





性格 ギラを使えるようになった蜂型(はちがた)モンスター。MPがある限りギラを唱え続けてくるワンパターンな敵だ。

攻略法 80%程度の確率でマホトーンが効くようである。1匹なら、必ず効くヒャドで倒すことが可能だ。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

デスジャッカル
死犬属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→バハラタ
14	5	





性格 呪文を唱える最強の死犬属。打撃が主体でマヌーサも使い、まれに仲間を呼ぶこともある。

攻略法 攻撃呪文は全て効く。マヌーサをかけられた時のことを考えると、呪文をメインに考えた戦い方がいい。

アントベア
アリクイ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→P161 バハラタ
15	0	





性格 アリクイ熊とも言うべき巨大なアリクイ。バハラタ地方では最も力が強く、生命力もある恐ろしい敵だ。

攻略法 ヒャド、バギなら100％効く。ラリホーは効きにくいので、短期決戦にしよう。火の呪文も80％位は有効。

ヒートギズモ
ギズモ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→バハラタ
15	0	





性格 口から炎を吐くガス雲だ。5匹のグループで現れることが多く、火の呪文に完全な耐性を持っている。

攻略法 まずは80％程度の効力を持つラリホーで眠らせよう。ヒャド、バギは有効なので、眠っている間に倒せ。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

幻術師
魔道士属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P145, P148 バハラタ、ダーマ
16	10	





性格 マヌーサに加え、メダパニまで唱えてくる嫌な敵。MPを使い果たすまでは、打撃の攻撃はあまりしない。

攻略法 マヌーサをかけられたら、ベギラマやバギ、ヒャドの呪文攻撃にすばやく切り換えよう。メダパニは怖い。

腐った死体
ゾンビ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P140, P152 168 バハラタ、テドン
16	0	





性格 今にも腐り落ちそうな体をしているわりには力があるモンスター。しばしば、身を守ることがある。

攻略法 攻撃呪文は必ず効くが、ラリホー、マヌーサは全く効かない。呪文と武器の攻撃で一気に倒してしまおう。

バハラタ東の洞窟

キャットバット
飛猫属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P145
16	0	





性格 深いブルーのこうもり猫。不思議なおどりで MP(マジックパワー) を吸い取ってくる。4匹組が多く、仲間を呼んでくる。

攻略法 攻撃呪文は全て効く。のんびり戦うと、MP(マジックパワー) を吸い取られてしまうので、ベギラマで一掃(いっそう)した方がいい。

主な出現地の見方▶ ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

殺人鬼
殺人鬼属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
17	0	→ P145 ダーマ





性格 打撃一辺倒で、時に痛根の一撃を出してくる。力だけで相手を殺してしまう殺人マシーンだ。

攻略法 ラリホー、マヌーサは70%、攻撃呪文は確実に効くが、力には力で戦うのがいいだろう。

ダーマ地方

マッドオックス
大角属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
17	12	→ P148, P161 ダーマ





性格 バッファローと山羊の血が混じった気の荒い怪物だ。ギラと打撃でかなりの攻撃力があり、生命力も高い。

攻略法 マホトーン、ラリホーが80%は効くので、最初に使うべき。マホトラが必ず効くので MP の補充にもいい。

キラーエイプ
ゴリラ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
18	6	→ P148, P161 ダーマ





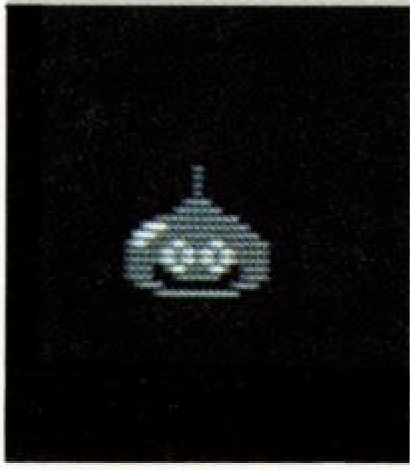
性格 力で押してくる単細胞なゴリラである。ひんぱんに仲間を呼ぶが、生命力が低いので倒し易い敵だ。

攻略法 ヒャドが効果的なので打撃との二段構えで攻撃。ヒャダルコを覚えていれば、3匹を一発で全滅できる。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

メタルスライム
スライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
23	12	→ P148, P152 P161 ダーマ、ムオル



最大HP▶4
攻撃力▶40
ゴールド▶5
すばやさ▶47
守備力▶1023
経験値▶4140



性格　メラを唱える超硬質金属スライム。打撃では１しかダメージが与えられないが、倒せば経験値が稼げるぞ。

攻略法　呪文は効かない。すぐ逃げるので全員の打撃で倒そう。会心の一撃や、毒針の急所攻撃が決まれば一発だ。

ガルナの塔

大クチバシ
クチバシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
18	0	→ P148



最大HP▶43
攻撃力▶50
ゴールド▶30
すばやさ▶24
守備力▶43
経験値▶175



性格　１度に２回分の打撃攻撃をしてくる頭と２本の足だけの不気味な鳥獣だ。数回攻撃以外の取り柄はない。

攻略法　どの攻撃呪文も必ず効き、ラリホー、マヌーサも80％は効く。攻撃をさせないようにしてベギラマと打撃で。

ガルーダ
魔鳥属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
19	12	→ P148 ムオル



最大HP▶60
攻撃力▶60
ゴールド▶71
すばやさ▶30
守備力▶60
経験値▶220



性格　黄金色に輝く怪鳥である。このモンスターの唱えるベギラマの呪文は、大きなダメージを与えるだろう。

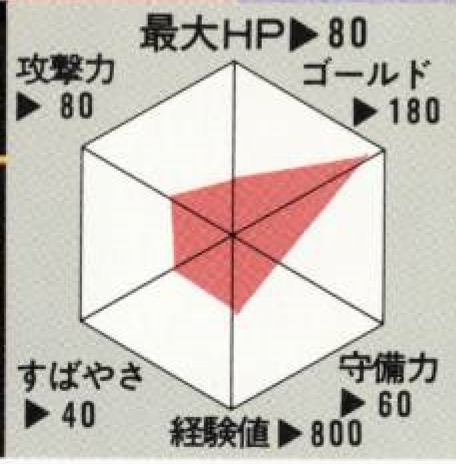
攻略法　マホトラが絶対効くので、ベギラマを使われる前にまずMPを奪い取ろう。その後に打撃で集中攻撃を。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

スカイドラゴン
飛竜属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	0	→ P148, P158, P161 ムオル





性格 長く大きな体で空を飛び回る竜の化物。吐く炎は30以上のダメージを全員に与える。ガルナの塔での強敵。

攻略法 ヒャド、バギなら100%効果があるが、火の呪文は全くダメ。ヒャドと打撃の集中攻撃で討ちとろう。

海全域

マリンスライム
海スライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
18	4	→海全域





性格 硬い貝殻を棲み家とする水棲スライム。スクルトを使って、ただでさえ高い守備力をより高めてしまう。

攻略法 70%程度効くルカナンで守備力を下げて打撃か、80%位有効なベギラマで数を減らすかのどちらかだ。

しびれくらげ
海スライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
18	0	→ P168 海全域





性格 まひを伴う打撃で襲ってくる敵だ。3回に1回は仲間を呼び、最高8匹の大集団となってしまう。

攻略法 まひを防ぐためにも、80%以上きくマヌーサを真先に使うのがいいだろう。ベギラマは70%程度効く。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

マーマン
人魚属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→海全域
20	5	





性格　全身を青いウロコで覆(おお)われた半魚人。力は強くないが、ルカナンを多用し、守備力をさげてくる。

攻略法　一撃で倒せなければ、マホトーンでルカナンを封じよう。バギは確実、ギラ系も結構効果があるようだ。

ガニラス
大蟹属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→P168 海全域
21	0	





性格　海によく出現するカニの怪物だ。剣ではほとんど傷を負わせられないほど堅い甲羅(こうら)で身を守っている。

攻略法　ヒャド系以外の攻撃呪文は、何でも効く。ベギラマに、ギラまたはバギを併用(へいよう)すれば倒せるだろう。

マーマンダイン
人魚属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→P168 海全域
21	12	





性格　ヒャドが使えるマーマンの変種である。3体で組んだ出現が多く、水辺や島などの陸地にも出現。

攻略法　打撃でも充分倒せる敵だ。マホトーンと火の呪文は80%位効きそうだ。呪文に打撃を加えれば倒せる。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

大王イカ
オオイカ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
22	0	→海全域





性格　10本の足でからみついてくるイカの怪物。かなりの生命力があるので、船を入手してすぐは手強い敵だ。

攻略法　ラリホーは80％位効くので、眠らせてから総攻撃。ヒャド系以外は確実に効く。ザキで倒すことも可能。

ヘルコンドル
魔鳥属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
23	28	→ P158 海全域





性格　2回に1回はバシルーラを唱えてくる獰猛(どうもう)なタカ。必ずと言っていいほど2羽で行動している。力はない。

攻略法　マホトーンがあまり効かないので、80％は効くラリホーが有効。ヒャド系の呪文が確実である。

極楽鳥
魔鳥属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
32	20	→海全域 サマンオサ





性格　仲間の傷を治療する怪鳥。HPの多い敵と共に現れ、ベホマラーを唱えると同時に逃げて行くだけ。

攻略法　ラリホーがほぼ確実に効くので、逃がしたくなければ眠らせよう。攻撃呪文もたいてい効果があるようだ。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

テンタクルス
オオイカ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
35	0	→ P168 海全域





性格 長く伸びた足で、2カ所を連続して締めつける。数回攻撃をしてくる。まさに海の王者と言える。

攻略法 ラリホーは80%有効。ヒャド系以外の攻撃呪文は必ず効く。ザキ系の呪文で息の根を止めることも可能。

テドン地方

魔女
魔女属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
21	24	→ P161 テドン





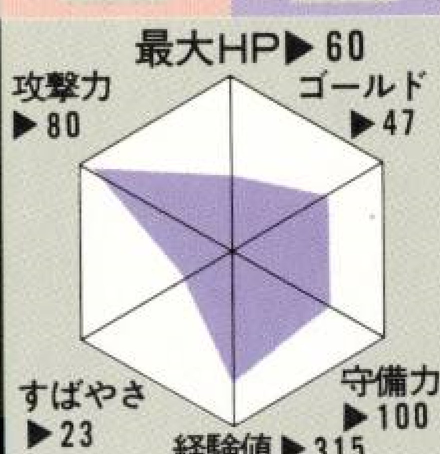
性格 ホウキにまたがり空を飛ぶ魔法使い。ベギラマとベホイミを使って傷を治しながらダメージを与えてくる。

攻略法 マホトーンが80%は効くので、呪文を封じ込めてしまえば倒すのは簡単だ。ヒャド、バギも有効である。

地獄の鎧
甲冑属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
21	0	→ P161 テドン





性格 灰色っぽい硬質(こうしつ)な鎧(よろい)を身につけた、地獄からの生還者。打撃攻撃のみだが、痛恨(つうこん)の一撃をだすことも。

攻略法 ヒャダルコで、たいていは一掃(いっそう)できる。バギやヒャドを使うのもいい。マヌーサやラリホーも70%は効く。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ゴートドン
大角属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
21	3	→テドン ランシール





性格 ボミオスを唱えてすばやさをさげてくる山羊(やぎ)の怪物。4匹グループで行動していることが多いようだ。

攻略法 マホトーン、マヌーサも結構効くが、打撃とヒャド、バギ系で倒す方が効率がいい。意外と弱いモンスターだ。

シャーマン
シャーマン属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
22	18	→テドン ランシール





性格 腐った死体を呼んで攻撃を任せておき、自分はもっぱらベホイミで治療に当たる、援護(えんご)中心の敵だ。

攻略法 ほとんどの呪文はあまり効かない。マホトーンでベホイミを封じてから打撃攻撃という手がお勧(すす)め。

ジパング地方

鬼面道士
魔道士属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
22	22	→ P152, P161





性格 巨大な顔から手足を生やしている、不気味で把(つか)みどころのないモンスター。メダパニを使ってくる。

攻略法 攻撃呪文が70%程度は効くようだが、その他の呪文は半分も効かない。武器を使って早めに倒したい。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

ごうけつ熊
人食い熊属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P152 ジパング
23	0	





性格
太い腕を振り回し、鋭い爪で相手を切り裂く大熊だ。体のわりには、すばやく動いて攻撃してくる。

攻略法
攻撃呪文は確実に効くので、メラミやベギラマを使うのがいい。ラリホーは70%位効くようである。

溶岩魔人
土魔属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P152
24	0	





性格
地下を流れる溶岩がバラモスによって命を持った怪物。炎を吐いてくるが、体が重いため、動作は鈍い。

攻略法
火を吐く怪物なので、ヒャド系の呪文には弱い。3体ならヒャダルコ、1～2体ならヒャドと打撃で。

やまたのおろち
オロチ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P152
44	12	





性格
1度に2回攻撃してくる。威力の大きい炎を吐いてくる。力もあり、その破壊力は凄(すさ)まじい。

攻略法
ラリホーは70%以上効く。ルカニで守備力を下げれば、打撃でも倒せないことはない。やはりヒャド系が有効。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ムオル地方

スライムつむり

スライムつむり属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ムオル
19	15	





性格 カタツムリと同じ形状をした呪文を使うスライムだ。ラリホーとヒャドに加え、ホイミスライムを呼ぶ。

攻略法 効き易い呪文はマホトーンとザキ系のみ。ザラキを覚えるまでは、ザキと打撃で倒していくしかない。

ベビーサタン

小悪魔属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→P161 ムオル
19	0	





性格 MPが無いくせにイオナズンやザラキ、メガンテを唱えてくるマヌケな怪物。3回に1回は吹雪(ふぶき)を吐く。

攻略法 攻撃呪文は、あまり効かないので、打撃での攻撃が一番だろう。吹雪だけが恐ろしい相手である。

バーナバス

吸血属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→P158 ムオル
20	12	





性格 夜行性で、夜か光の当たらないダンジョンにしか現れない吸血鬼だ。マホトーン、ベホイミを使ってくる。

攻略法 魔法を使うからと言って、マホトーンを使っても効きにくい。呪文を封じられる前に、必ず効くヒャド系で。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

デッドペッカー
クチバシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
20	8	ムオル





性格 1度に2回攻撃をする。ほとんどの場合において、ルカナンを唱えると同時に打撃の攻撃をしてくる。

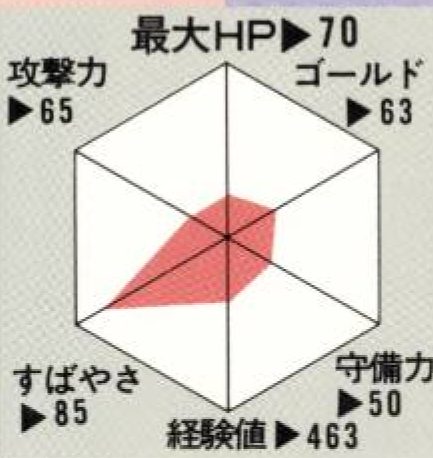
攻略法 80%程度効くラリホーで眠らせよう。ヒャド、バギ系呪文なら確実に効く。打撃の攻撃だけでも倒せる。

ホビットのほこら地方

魔法おばば
魔女属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
12	100	ホビットのほこら





性格 ホウキに乗って、かなりのスピードで飛び回る魔法使い。たいていはベギラマ、時にバシルーラを唱える。

攻略法 魔女と同じく、よく逃げる。マホトーンは70%ほど効く。攻撃呪文は、バギ系以外ほとんど効かない。

グリズリー
人食い熊属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
27	0	ホビットのほこら





性格 ごうけつ熊よりもはるかに強い熊のモンスターである。痛恨の一撃を出すこともある強敵だ。

攻略法 ラリホー、マヌーサが70%以上効くので、攻撃を抑えつつ、必ず効くバギ系呪文や打撃で倒すのが適当。

主な出現地の見方▶ ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

爆弾岩
爆弾岩属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
26	4	ホビットのほこら





性格 400ポイント以上のダメージを受けると、突然メガンテを唱える岩の化物。それまでは、じっと耐えている。

攻略法 ザキ系以外なら、いかなる攻撃呪文も効果がある。400近くのダメージを与えた後は、一気に片付けよう。

デスストーカー
殺人鬼属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
32	0	ホビットのほこら





性格 打撃攻撃のエキスパート。殺人鬼属の最強モンスターだ。その攻撃は、相当の破壊力を持つ。仲間を呼ぶことも。

攻略法 ザキ、メラ系が80%の高い確率で効くので、メラミと打撃の二段構えか、ザキで倒そう。

グリンラッド／スー地方

しびれあげは
バタフライ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
18	0	P148, P158 スー





性格 まひを伴う打撃攻撃を得意とする蝶(ちょう)の怪物。4匹グループで出現することが多いが、恐れる敵ではない。

攻略法 ラリホー、マヌーサは70%程度効く。まひ攻撃を抑えたら、ヒャダルコで倒すのがいいだろう。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

アカイライ
大クチバシ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
23	16	→ P158 アープ





性格　1度に2回攻撃してくる大クチバシの中でも、バギの呪文を覚えた強力種。バギと打撃の連発は怖い。

攻略法　ラリホー、マホトーンは70%程度有効。バギ系以外の攻撃呪文は必ず効くので呪文で倒すのがいいだろう。

毒々ゾンビ
ゾンビ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
23	0	→ P158 アープ





性格　打撃と同時に傷口から毒を流し込んでくるゾンビだ。毒の息を吐いたり、ゾンビマスターを呼んだりするぞ。

攻略法　ザキは80%位だが、その他の攻撃呪文は全て効く。ヒャダルコに打撃を加えれば倒せるだろう。

ビッグホーン
大角属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
23	0	→ P158 アープ グリンラッド





性格　甘い息で眠らせてくる大角の山羊(やぎ)。4匹のグループで現れることが多いので、眠らされないように注意。

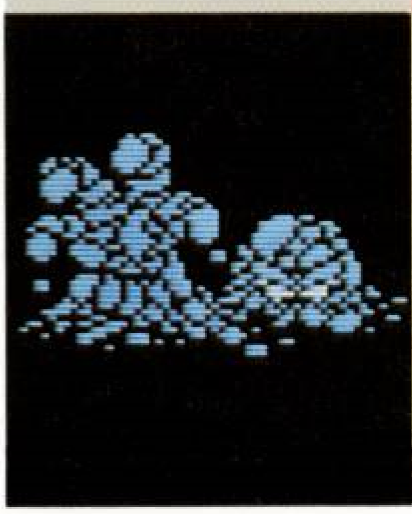
攻略法　バギ系は必ず、ギラ、イオ系は80%効く。ラリホーが効くので、ベギラマとラリホーを同時に行えばよい。

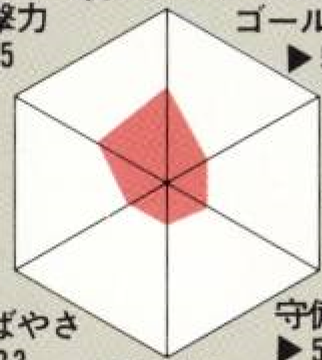
主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

氷河魔人

土魔属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
24	0	→グリンラッド





性格
吹雪を2回に1回の割合で吐きダメージを与えてくる。その上、ごくまれに甘い息まで吐く氷の塊(かたまり)だ。

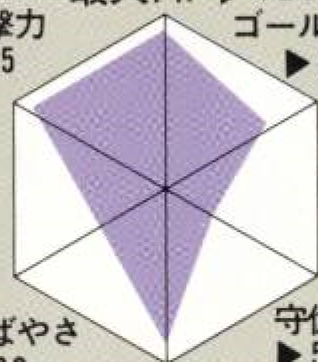
攻略法
1匹ならメラミと打撃で充分だが、複数相手ならイオラ程度を使わないとかなり不利になる。

エリミネーター

殺人鬼属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
24	6	→P158





性格
ごつい外見に似合わずマホトーンを唱えるが、やはり打撃が主体の力押し型モンスターである。

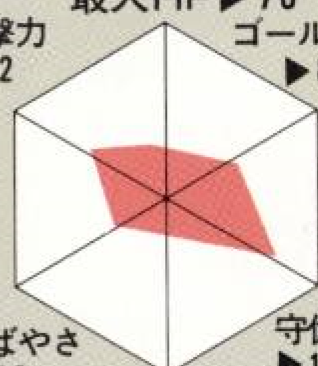
攻略法
ラリホー、マヌーサで動きを止めれば倒すのは難しくない。ベギラマが有効。また、マホトラも効き易い。

キラーアーマー

甲冑属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	5	→P158, P166 サマンオサ





性格
とてつもなく堅い鎧(よろい)の怪物だ。しかもルカナンで守備力を下げてくるので、少々やっかいな敵。

攻略法
ヒャド系が絶対確実。他の攻撃呪文は効きにくい。ヒャダルコを覚えてなければ、出会いたくない敵だ。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

サマンオサ地方

ミミック
ミミック属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
34	10	→ P161, P166





性格 ザラキ、ラリホー、マホトラ、メラミを唱え、2回攻撃をしてくる宝箱の化物。特にザラキを多用する。

攻略法 マホトーン、ザキは効かず、それ以外も50%しか効かない。ラリホーを何度もかけて、攻撃で倒そう。

ベホマスライム
マジックスライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
14	無限	→ P166





性格 赤くらげのようなスライム。打撃をしかけてくるよりもベホマで他の仲間の傷を回復させることが多い。

攻略法 ホイミスライムと違い、マホトーンが70%位効くので、まずは呪文を封じよう。ギラ、ヒャド系は70%有効。

コング
ゴリラ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	0	→ サマンオサ





性格 狂暴な大猿だ。3匹組が多く、1、2匹で現れても仲間を呼び3匹になる。単なる力勝負は避けたい相手。

攻略法 ほとんど全ての呪文は80%近く効く。ラリホーまたはマヌーサで攻撃を回避し、攻撃呪文か武器で倒そう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ガメゴン
ガメゴン属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
29	0	サマンオサ

主な出現地→ P166





最大HP▶68
攻撃力▶89
ゴールド▶88
すばやさ▶25
守備力▶200
経験値▶652

性格
長寿を誇る生物だけに、年月を経た甲羅は異常なほど堅く、剣も通らない。更に、甘い息を吐くことも。

攻略法
ルカニを含むほとんどの呪文が効きにくいが、ザキだけは70%位効く。打撃で倒せそうになければザキを。

ゾンビマスター
シャーマン属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
29	20	サマンオサ

主な出現地→ P158, P166





最大HP▶120
攻撃力▶68
ゴールド▶95
すばやさ▶67
守備力▶60
経験値▶673

性格
シャーマンやゾンビの総大将で、ベホイミ、ザオラル、マホトラを使いこなす。腐った死体を呼ぶことも。

攻略法
攻撃呪文が効きにくいので、打撃で倒すしかない。他の怪物を回復させるので、早めに倒すことが大切だ。

シャドー
シャドー属

モンスターレベル	最大MP
30	18

主な出現地→ P166





最大HP▶70
攻撃力▶63
ゴールド▶31
すばやさ▶50
守備力▶65
経験値▶743

性格
生命を持った影のモンスターである。ヒャダルコを唱えることができ、かなりのダメージを与えてくる。

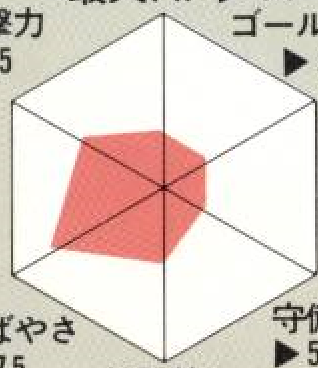
攻略法
マホトーンが80%位効く。他のモンスターと一緒の時は、呪文を封じておいて、最後に叩いて倒そう。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

ガイコツ剣士
ガイコツ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
31	18	→ P166, P168





最大HP▶75
攻撃力▶95
ゴールド▶58
すばやさ▶75
守備力▶58
経験値▶843

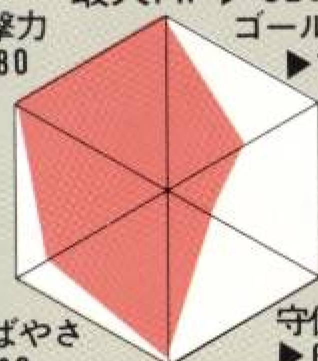
性格
6本の手に剣を持ち、1度に2回攻撃を仕掛けてくる。ルカナンを使ってからの攻撃は、かなり怖い。

攻略法
マヌーサは効かないので、70%位効くマホトーンを使おう。ギラ系が80%程度有効なので、ベギラマがいい。

ボストロール
トロル属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
38	12	→





最大HP▶320
攻撃力▶180
ゴールド▶105
すばやさ▶80
守備力▶60
経験値▶2500

性格
凄(すさ)まじいパワーで殴りつけてくる怪力モンスター。体力もあるので、倒すのは容易でない敵である。

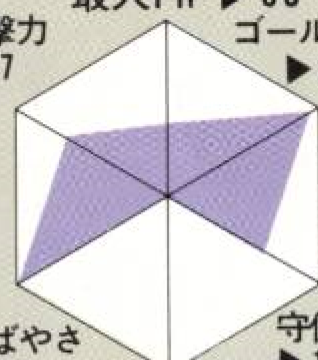
攻略法
ヒャド、バギ系は絶対効くので、スクルトで守備力、バイキルトで攻撃力を上げ、呪文と攻撃の併用(へいよう)で戦おう。

ネクロゴンド地方

おどる宝石
フクロ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
16	無限	→ P169





最大HP▶50
攻撃力▶57
ゴールド▶1023
すばやさ▶70
守備力▶100
経験値▶10

性格
2回攻撃で、マヌーサ、ルカナン、ボミオス、メダパニ、不思議なおどりを使ってくる嫌なモンスターだ。

攻略法
呪文は全く効かない。よく逃げるが、最高の金持ちモンスターなので、打撃だけでも何とか倒そう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

はぐれメタル
メルトスライム属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
24	無限	→ P172





性格　この世界最高の経験値を持つ怪物だ。メタルスライムが更に強くなった最強のスライムで、ギラを唱える。

攻略法　会心の一撃か毒針の急所攻撃なら一撃でも倒せる。呪文はドラゴラムかパルプンテのみ有効なことがある。

ミニデーモン
小悪魔属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
28	24	→ P168、P169 ネクロゴンド



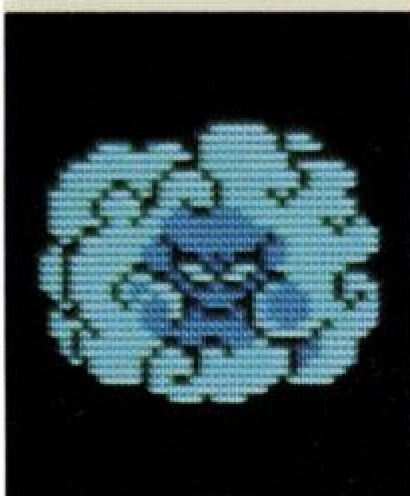


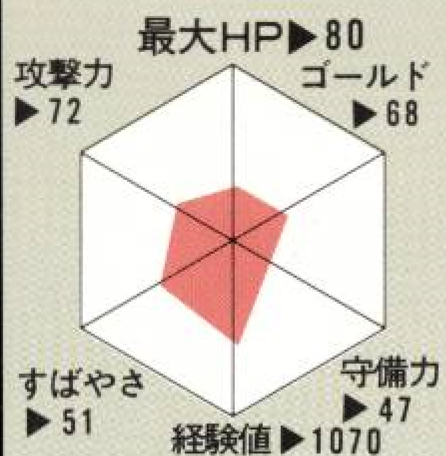
性格　メラミを唱え、吹雪を吐く小悪魔。トロルと一緒の時は、かなり苦戦を強いられそうだ。

攻略法　ヒャド、バギ系は確実で、その他の攻撃呪文も70％は効くが、間接攻撃の呪文が効きにくい。呪文と武器で。

フロストギズモ
ギズモ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
33	18	→ P169 ネクロゴンド





性格　冷気を帯びたガスの集合体だ。ヒャダルコを唱え、10ポイント前後の吹雪を吐いてくる。

攻略法　火の呪文なら間違いなく有効。3匹以上ならイオラとベギラマがいいだろう。ラリホーも70％位は効く。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

トロル
トロル属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P169
33	0	ネクロゴンド





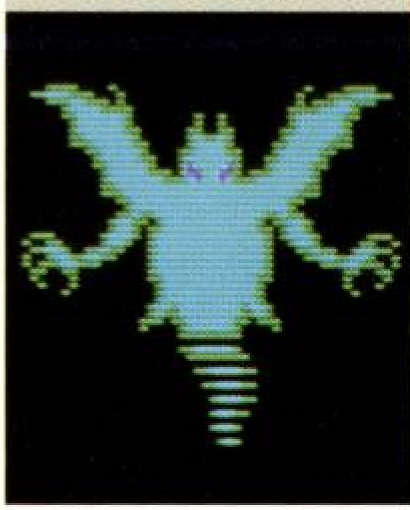
最大HP▶250
攻撃力▶155
ゴールド▶105
すばやさ▶42
守備力▶32
経験値▶1030

性格　かなりの生命力を持った、ネクロゴンド地方の大将格。しばしば痛恨の一撃を出してくる手強いモンスターだ。

攻略法　攻撃呪文は、どれもほぼ確実に効くが、効き易いラリホー、マヌーサをかけておけば、打撃でも倒せる。

ホロゴースト
シャドー属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P169, P172
34	20	





最大HP▶85
攻撃力▶67
ゴールド▶42
すばやさ▶59
守備力▶47
経験値▶1040

性格　ザキ、ザラキを投げかけ、こちらの息の根を止めようとする緑の影。力はないが、死の呪文は恐ろしい。

攻略法　約70%しか効かないマホトーンだが、呪文を封じるためにも、まず使いたい。結局は打撃の攻撃が一番。

地獄の騎士
ガイコツ属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地→ P169, P172
34	0	





最大HP▶130
攻撃力▶115
ゴールド▶73
すばやさ▶58
守備力▶63
経験値▶1190

性格　焼けつく息を吐き、全員をまひさせようとするガイコツの騎士。常に2回攻撃をしてくるので手強い。

攻略法　攻撃呪文なら何でも70%以上効くようだ。ベギラゴンやマヒャドに打撃を混ぜて使うのがいいだろう

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

ライオンヘッド
ライオンヘッド属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
35	30	→ P169, P172





性格 背中に小さな羽を持ち、獅子の顔をした無気味な怪物。3回に1回はベギラマを唱え、マホトーンを使う。

攻略法 マホトーンが80%近く効くので、ベギラマを封じよう。攻撃呪文はあまり効かないようである。

ガメゴンロード
ガメゴン属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
36	15	→ P169





性格 堅い甲羅に隠れて攻撃してくるカメの化物だ。炎を吐く上、マホカンタで呪文をはね返してくる。

攻略法 ルカニ、ルカナンは有効。マホカンタを唱える前に何とか守備力を下げたい。攻撃呪文は使わない方がいい。

バラモスの城

スノードラゴン
飛竜属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地
25	0	→ P172





性格 気の向いた時だけ2回攻撃をしてくる気まぐれな竜。しかし、吐く吹雪は50以上のダメージなので要注意だ。

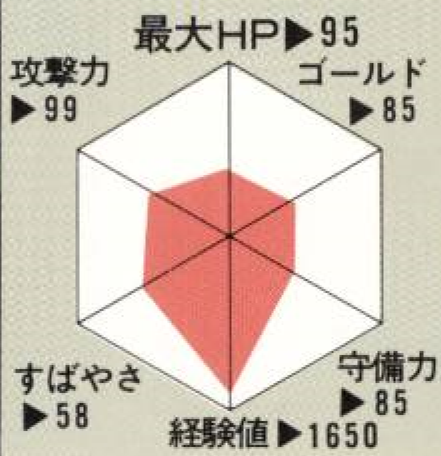
攻略法 ラリホーは70%有効。吹雪を吐かれると被害が大きいので、火の呪文と打撃で早めに倒すようにしたい。

3種類のレーダーチャートの色は、モンスターの強さを表わす。赤がいちばん強く、次に紫、青は最も弱いレベルの敵だ。

エビルマージ
魔法使い属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡ P172
30	無限	





性格
マホトーン、ラリホー、メダパニ、マヒャド、メラミを唱え、炎を吐くという攻撃の多彩な大魔法使い。

攻略法
呪文は効きにくいので、打撃の攻撃を主体にすべき。バギマやザラキが上手く効いてくれれば倒せるのだが。

動く石像
動く石像属

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡ P172
37	0	





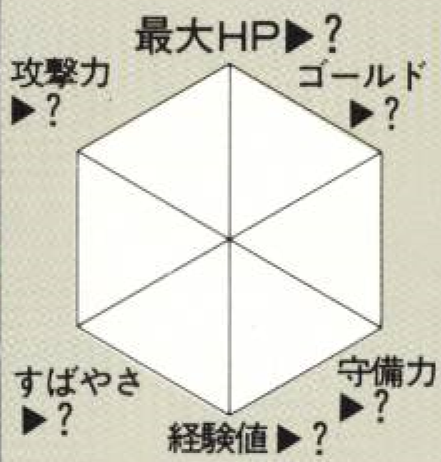
性格
魔王バラモスによって命を吹き込まれた巨大な石像だ。力が強く、痛恨(つうこん)の一撃を出してくることもある。

攻略法
ザキ系以外の呪文は有効とは言えない。打撃で倒すのなら、効き易いルカニとバイキルトも一緒に使おう。

バラモス

モンスターレベル	最大MP	主な出現地➡ P172
?	?	





性格
強力呪文イオナズン、メダパニ、メラゾーマ、バシルーラを唱える大トカゲの化物。怪物たちの総大将だ。

攻略法
呪文は、まず効かないと思っていい。バイキルトで攻撃力、スクルトで守備力を強化して戦おう。

主な出現地の見方▶ページ数は出現するダンジョンの解説ページを表わす。町や城などの名前は、その周辺のフィールド上に出現することを表わす。つまりテドンとあればテドンの村の周辺に出現するという意味。

大アイテム図録

武器・防具の他、道具屋で買える道具と、あると便利な重要アイテム、冒険に欠かせない最重要アイテムを詳しく紹介。

武器

=戦闘中に「どうぐ」コマンドで「つかう」と特別な効果がでる武器

=装備すると何か不吉なことが起きる、呪われたアイテム



ひのきの棒
Cypress Stick

買値	5G	売値	3G	攻撃力＋2

ひのきの幹を削って持ち易くした棒。軽いので魔法使いでも装備できる。世界で１番弱い武器。

装備できるキャラクター㊚㊕㊖㊗㊙㊘㊛㊜

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100、P119、P157

こん棒
Club



買値	30G	売値	22G	攻撃力＋7

固く重い樫の古木に柄をつけた木製の武器。節を削ってつくった刺は強力。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 賢 商 遊

入手方法▶P100、P119、P157



毒針
Poison Needle

買値	10G	売値	7G	攻撃力＋10

運良く急所をついた時には、いかなる敵でも一撃で倒せる武器。力のない魔法使い必携の品。

装備できるキャラクター 魔

入手方法▶P100、P157

銅の剣
Copper Sword

買値	100G	売値	75G	攻撃力＋12

冒険を始めたばかりの君が旅立ちの最初に持って行く青銅の剣。敵を切るというより打ち砕く。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 賢 商 遊

入手方法▶P100、P119



聖なるナイフ
Holy Knife



買値	200G	売値	150G	攻撃力+14

神秘の力を秘めた純銀製の短剣だ。小型で扱い易いので、魔法使いの攻撃力アップにいい。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100、P120、P137、P155



魔道士の杖
Wizard's Wand

買値	1500G	売値	1125G	攻撃力+15

魔力を帯びた宝石がはめこまれている魔法の杖。メラの効果があるので、MP浪費の防止になる。

装備できるキャラクター 魔 賢

入手方法▶P132、P164

刺の鞭
Thorn Whip



買値	320G	売値	240G	攻撃力+18

鉄の刺で、モンスターの肉を引き裂き、骨を断つ強靭な鞭だ。銅の剣の1.5倍の攻撃力を持つ。

装備できるキャラクター 勇 戦 賢 商 遊

入手方法▶P100、P120、P157



くさり鎌
Chain Sickle

買値	550G	売値	412G	攻撃力+24

先端についた分銅を敵に投げつけ、くさりに絡めて倒す鎌。アリアハン大陸最強の武器だ。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 賢 商 遊

入手方法▶P100、P120、P127、P137

鉄の槍
Iron Spear



買値	750G	売値	562G	攻撃力+28

モンスターの体を一気に貫く強力な槍。アッサラームまでの間は、僧侶にとって最強武器。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 賢 商 遊

入手方法▶P100、P127、P129、P137、P155

鉄の爪
Iron Claw



買値	770G	売値	577G	攻撃力+30

接近戦を得意とする武闘家のための武器だ。くまでのような3本の爪で大ダメージを与える。

装備できるキャラクター　㊙武

入手方法▶P100、P129、P164



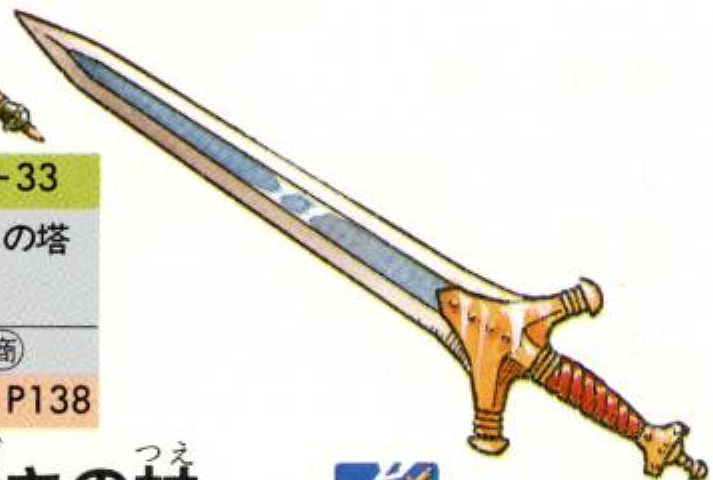
いかづちの杖
Thunder Wand

買値	—	売値	1875G	攻撃力+30

輝く宝石から迸(ほとばし)るいかづちでベギラマの効果がある杖だ。どの職業の人間でも使える。

装備できるキャラクター　魔 賢

鋼鉄(はがね)の剣(つるぎ)
Broad Sword



買値	1500G	売値	1125G	攻撃力+33

鍛えあげられた鋼鉄製の剣。シャンパーニの塔へ行く時は、必ず装備しておこう。

装備できるキャラクター　勇 戦 武 賢 商

入手方法▶P100、P127、P129、P137、P138



裁(さば)きの杖(つえ)
Staff of Judgment

買値	2700G	売値	2025G	攻撃力+35

聖職に携(たずさ)わる人間だけが使える杖だ。邪悪な敵に天誅(てんちゅう)を下す。道具で使えばバギの効果。

装備できるキャラクター　僧 賢

入手方法▶P154、P164

鉄の斧(おの)
Hand Axe



買値	2500G	売値	1875G	攻撃力+40

鋭い刃を持つ片手用の斧(おの)。その重さでモンスターを叩き斬る。バハラタまでは勇者の強い味方。

装備できるキャラクター　勇 戦 武 商 遊

入手方法▶P100、P137、P138、P155

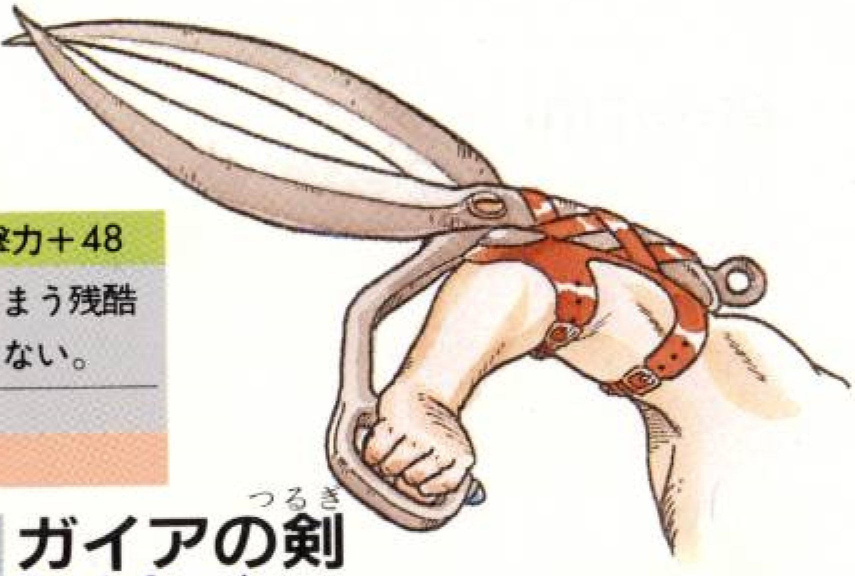
大鋏
Giant Scissors

買値	3700G	売値	2775G	攻撃力＋48

巨大な刃で骨ごとまっぷたつにしてしまう残酷な鋏だ。その重さゆえに戦士しか扱えない。

装備できるキャラクター （戦）

入手方法▶P137、P138





ガイアの剣
Gaia's Sword

買値	—	売値	—	攻撃力＋48

大地を司る伝説の剣。美しく優雅さの感じられる長剣だが、攻撃力はさほどない。

装備できるキャラクター（勇）（戦）

誘惑の剣
Sword of Temptation



買値	—	売値	—	攻撃力＋50

怪しい霧を立ちのぼらせ、敵の心をかき乱すことができる妖刀。女の子なら誰でも使用可能。

装備できるキャラクター （戦） （商）（遊）



理力の杖
Staff of Force

買値	2500G	売値	1875G	攻撃力＋55

装備している人間のMP3と引き換えに、かなりのダメージを与える魔法使い最強の武器だ。

装備できるキャラクター （僧）（魔）（賢）

入手方法▶P137、P150



大金槌
Sledge Hammer

買値	6500G	売値	4875G	攻撃力＋55

先端に鋭い刺のついた鉄製の巨大なハンマーだ。かすっただけでも、相当のダメージを与えるぞ。

装備できるキャラクター （戦）

入手方法▶P150、P154、P155

黄金の爪
Gold Claw

買値	—	売値	11250G	攻撃力+55

金色に輝く武闘家専用の最強武器。破壊力は絶大だが、敵との遭遇率が格段に上がってしまう。

装備できるキャラクター　㊙武





草薙の剣
Dragon's Sword

買値	—	売値	750G	攻撃力+63

青い光が走り、敵の守備力を下げる力がある魔法の剣だ。賢者用の武器として強力である。

装備できるキャラクター　(勇)(戦)(賢)

ゾンビキラー
Zombi Killer

買値	9800G	売値	7350G	攻撃力+65

バリイドドックや腐った死体のような、甦った死体のモンスターに、より効果がある剣である。

装備できるキャラクター　(勇)(戦)(僧)(賢)(商)

入手方法▶P150、P164





ドラゴンキラー
Dragon Killer

買値	15000G	売値	11250G	攻撃力+77

黄金の爪のように、手にすっぽりとはめて戦う武器だ。ドラゴン系の敵に大ダメージを与える。

装備できるキャラクター　(勇)(戦)

入手方法▶P164

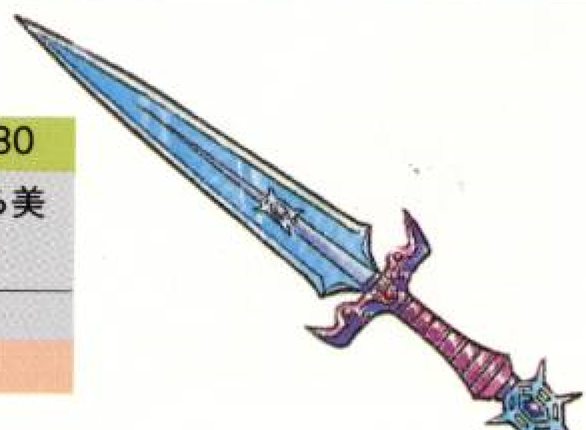
吹雪の剣
Blizzard Sword

買値	—	売値	11250G	攻撃力+80

柄の部分に雪の結晶の細工がほどこしてある美しい剣。「どうぐ」でヒャダルコの効果。

装備できるキャラクター　(勇)(戦)

入手方法▶P100



稲妻の剣
Lightning Sword



買値	—	売値	5625G	攻撃力＋85

稲光りのようなギザギザがついた強力な剣だ。攻撃力が高いだけでなく、イオラの効果がある。

装備できるキャラクター㊚㊘



魔神の斧
Demon Axe

買値	—	売値	375G	攻撃力＋90

大小2枚の刃がついた切れ味バツグンの大斧だ。会心の一撃が出易いが、ミスも多くなるだろう。

装備できるキャラクター　㊘

入手方法▶P100

雷神の剣
Thunder God's Sword



買値	—	売値	48750G	攻撃力＋95

凄まじい攻撃力を持つ強力な剣だ。特殊金属でできていて、雷を呼ぶベギラゴンの効果がある。

装備できるキャラクター㊚㊘

入手方法▶P100



諸刃の剣
Double-Edged Sword

買値	—	売値	3750G	攻撃力＋100

最強の攻撃力を持つが、あまりに強力過ぎるために、自らの体をも傷つけてしまう呪われた剣。

装備できるキャラクター㊚㊘

入手方法▶P100

防具

〈防護服・鎧〉

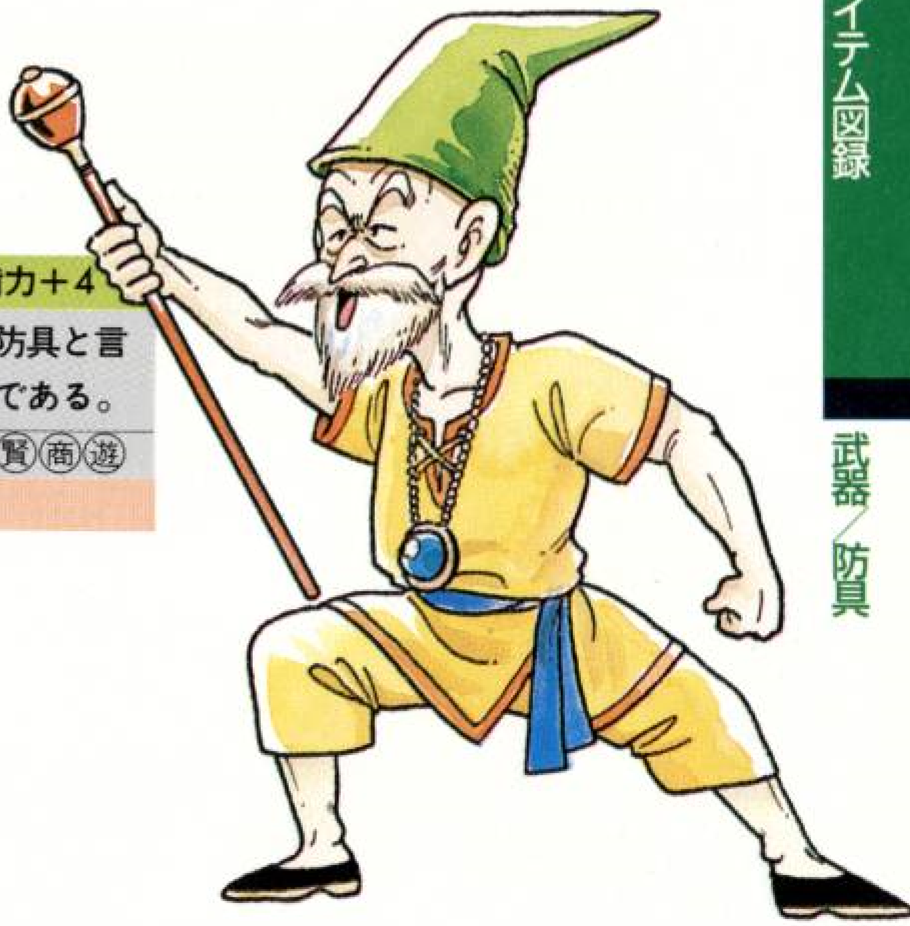
布の服
Clothes

買値 10G	売値 7G	守備力＋4

厚い麻布でつくられた、袖のない服。防具と言うよりは、平凡な住民のための普段着である。

装備できるキャラクター㊚戦武僧魔賢商遊

入手方法▶P100、P119、P157





旅人の服
Traveler's Clothes

買値 70G	売値 52G	守備力＋8

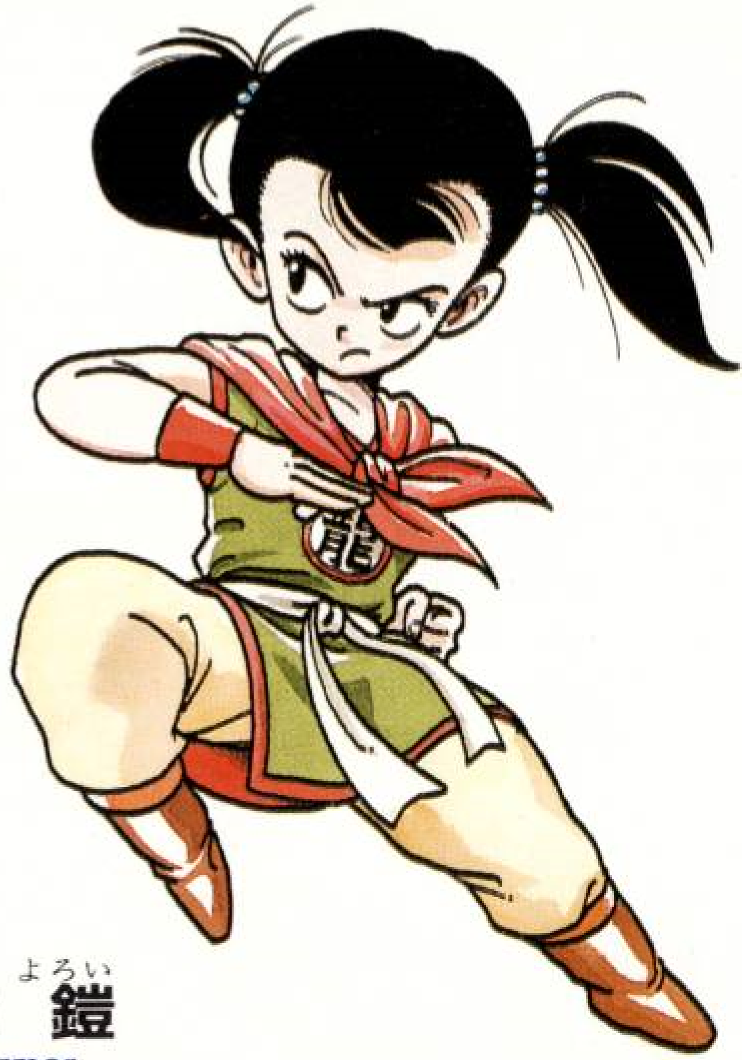
古くから、旅をする人々に愛用されている丈夫な服。布の服の2倍の守備力を持つ。

装備できるキャラクター 勇 戦 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P119、P100

稽古着 ▷
Practice Suit

買値	80G	売値	60G	守備力+10
本来は、武闘家が修業を積む時に着る服。旅人の服が着れない武闘家は、これを着て戦おう。				
装備できるキャラクター	㊇武		賢	遊
入手方法▶P120				





◁皮の鎧
Leather Armor

買値	150G	売値	112G	守備力+12
なめし皮をにかわで固めた戦闘用の鎧である。アリアハン大陸では最強の防具だ。				
装備できるキャラクター	勇 戦	僧	賢	商
入手方法▶P119、P120、P127				



甲羅の鎧 ▷
Armor of Shell

買値	300G	売値	225G	守備力+16
堅い皮や甲羅をはり合わせてつくった鎧。皮だけでつくられた鎧よりは高級である。				
装備できるキャラクター	勇 戦	僧	賢	商
入手方法▶P100、P127				

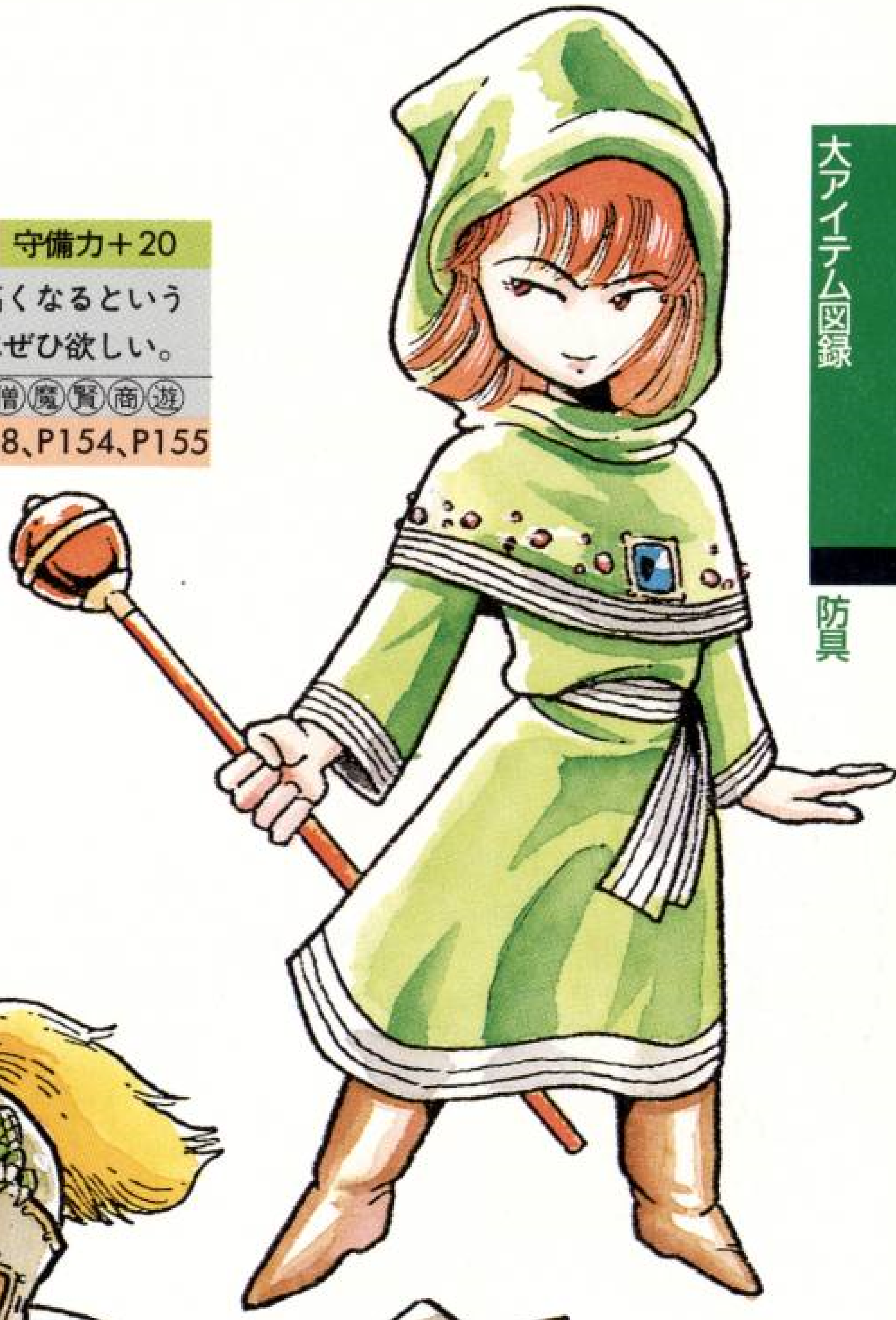
身かわしの服
Clothes to Avoid Enemies

買値	2900G	売値	2175G	守備力＋20

敵の打撃から身をかわす確率が高くなるという不思議な服。魔法使いと遊び人にぜひ欲しい。

装備できるキャラクター　勇 戦 武 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100、P132、P137、P138、P154、P155





くさりかたびら
Chain Mail

買値	480G	売値	360G	守備力＋20

細いくさりを幾重(いくえ)にも重ねて編んだものだ。体にフィットし、軽くて動き易いお買得品。

装備できるキャラクター　勇 戦 僧 賢 商

入手方法▶P127、P137

鉄のまえかけ

Iron Apron

買値	700G	売値	525G	守備力＋22	

商人が怪物たちと戦う時のことを考えてつくられた、鉄製のエプロン。かなり強力といえる。

装備できるキャラクター　㊔

入手方法▶P127、P129、P137





武闘着

Fighting Suit

買値	800G	売値	600G	守備力＋23

武闘家のすばやい身のこなしを考慮に入れてつくられた格闘技用の防護服だ。武闘家の必需品。

装備できるキャラクター　㊙　㊕

入手方法▶P100、P129、P154、P157

鉄の鎧

Half Plate Armor

買値	1100G	売値	825G	守備力＋25

鉄製の丈夫な鎧だ。重いので、力のある職業の人しか装備できない。お金を貯めて買いたい。

装備できるキャラクター㊚㊛　㊔

入手方法▶P129、P137、P138



鋼鉄の鎧

Full Plate Armor

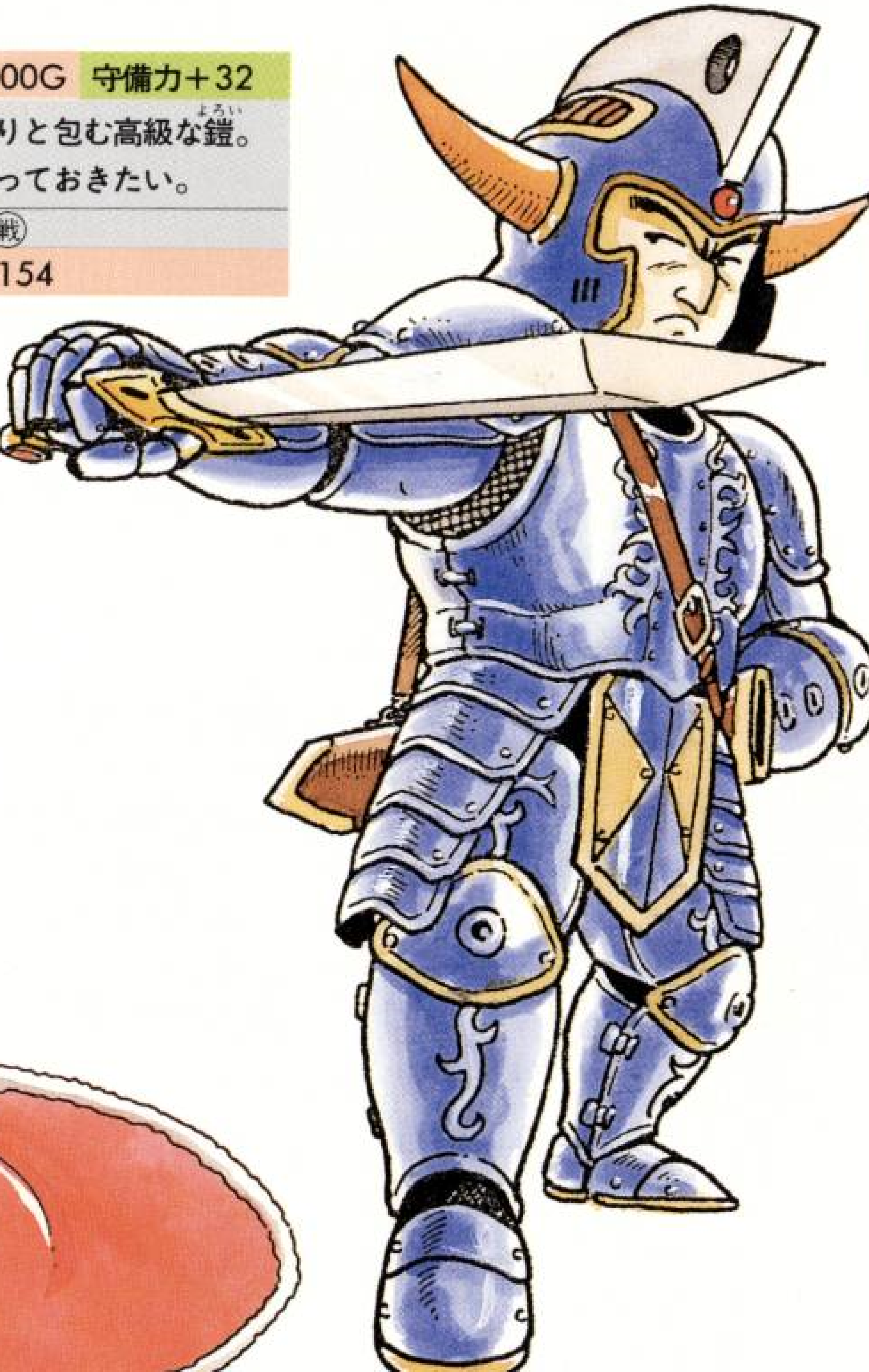
買値　2400G	売値　1800G	守備力＋32

鋼鉄の板金で全身をすっぽりと包む高級な鎧。ピラミッドへ向かう前に買っておきたい。

装備できるキャラクター㊚㊛

装備できるキャラクター(勇)(戦)

入手方法▶P100、P138、P154





魔法の法衣

Cleric's Magic Robe

買値　4400G	売値　3300G	守備力＋30

天に仕える者のみが着れる高貴な服。神の加護で火の呪文によるダメージを半減してくれる。

装備できるキャラクター　(僧)　(賢)

入手方法▶P150、P155

天使のローブ▶
Angel Robe

買値	3000G	売値	2250G	守備力＋35

天使の羽で織られた聖なるローブだ。ザキ系の呪文から身を守る能力がある。魔法使い用に。

装備できるキャラクター　(僧)(魔)(賢)

入手方法▶P133





◀魔法の鎧
Magic Armor

買値	5800G	売値	4350G	守備力＋40

ミスリル銀という神秘的な物質でつくられた軽い鎧である。魔法の法衣同様、火の呪文を半減。

装備できるキャラクター―(勇)(戦)　(僧)　(賢)

入手方法▶P150、P164



ドラゴンメイル▶
Dragon Mail

買値	9800G	売値	7350G	守備力＋45

竜のウロコを重ねた、非常に堅い鎧だ。炎攻撃によるダメージを約3分の2に軽減するだろう。

装備できるキャラクター―(勇)(戦)

大地の鎧
Armor of The Earth

買値 —	売値 —	守備力＋50

大地のように堅く、力強い鎧である。どこかの洞窟で見つけられる。戦士に最適だろう。

装備できるキャラクター㊚㊕

入手方法▶P100





刃 の 鎧
Sword Armor

買値 —	売値 —	守備力＋55

全体に刃や刺がついている高級な鎧だ。その光り輝く刃で敵からのダメージをはね返す。

装備できるキャラクター㊚㊕



ぬいぐるみ
Animal Doll

買値	—	売値	262G	守備力＋15

猫の形をした、全身を覆う形のかわいいぬいぐるみ。装備すると、猫の姿になる愉快な防具だ。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100



アブない水着
Revealing Swimming Suit

買値	78000G	売値	58500G	守備力＋1

高価なわりには、布地の少ない女の子用の水着だ。着ると色っぽい水着姿になってくれる。

装備できるキャラクター 勇 戦 武 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P137



ハデな服
Punk Fashion

買値	1300G	売値	975G	守備力＋28

遊び人の性格を一番よく表わしている洋服だ。ハデハデしいだけでなく、守備力も高い。

装備できるキャラクター 遊

入手方法▶P100、P157

〈兜（かぶと）〉

皮の帽子
Leather Hat

買値	80G	売値	60G	守備力＋2

なめし皮をにかわで固めただけのヘルメット。守備力の低い魔法使いには絶対かぶらせたい。

装備できるキャラクター 勇 戦 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100、P120、P127、P139





金の冠
Gold Crown

買値	—	売値	—	守備力＋6

純金製のゴージャスな王冠だ。どこかの王様が探している。見つけてあげると何かあるかも。

装備できるキャラクター 勇 戦 僧 魔 賢 商 遊

ターバン
Turban

買値	160G	売値	120G	守備力＋8

布を頭丈に巻きつけただけの古くから伝わる帽子だ。商人・遊び人用では最高級の兜（かぶと）。

装備できるキャラクター 商 遊

入手方法▶P120、P137





不思議な帽子
Mysterious Hat

買値	—	売値	6G	守備力＋8

不思議な魔力を秘めた高級な帽子だ。これをかぶると少ないMP（マジックパワー）で呪文を唱えることができる。

装備できるキャラクター 僧 魔 賢 商 遊

入手方法▶P100

鉄兜

Iron Helmet

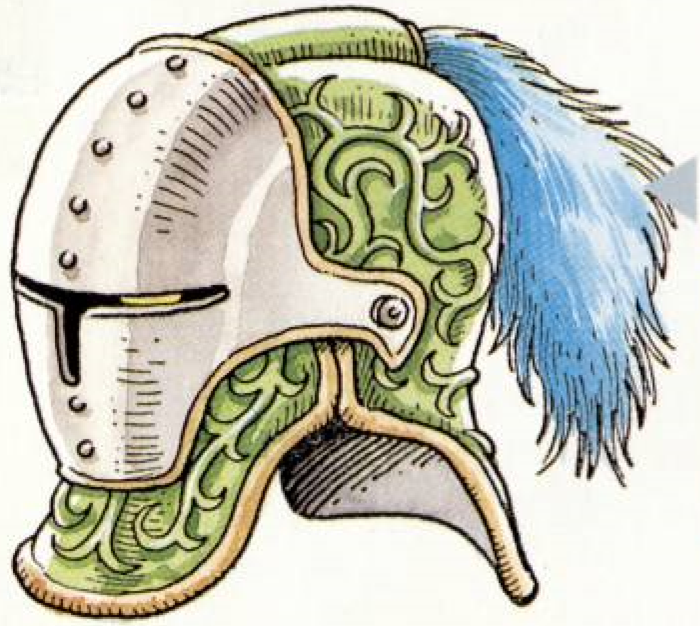
買値 2000G？	売値 750G	守備力＋16

鉄でできた強力なヘルメット。皮の帽子の8倍の守備力がある。僧侶・賢者には最強の兜だ。

装備できるキャラクター(勇)(戦)(僧)(賢)

入手方法▶P100、P137





鉄仮面

Iron Mask

買値 3500G	売値 2625G	守備力＋25

頭と顔だけでなく、攻撃を受けると死にかかわる首までも守ってくれる鉄製の防具だ。

装備できるキャラクター(勇)(戦)

入手方法▶P150、P154、155

不幸の兜

Helmet of Unhappiness

買値 —	売値 —	守備力＋35

不幸にも死んでいった者たちの霊が宿ると伝えられる呪われた兜。装備すると運のよさが0に。

装備できるキャラクター(勇)(戦)

入手方法▶P101





般若の面

Hannya Mask

買値 —	売値 1G	守備力＋255

見るからに恐ろしい顔をした面。呪われた力で身につける者の心を支配し、かき乱してしまう。

装備できるキャラクター(勇)(戦)(武)(僧)(魔)(賢)(商)(遊)

《盾》

皮の盾
Leather Shield



買値	90G	売値	67G	守備力+4

木の板の上に動物の毛皮を貼りつけただけの質素な盾。軽く使い易い、最も手頃な盾である。

装備できるキャラクター (勇)(戦) (僧) (賢)(商)(遊)

入手方法▶P101、P119、P120



青銅の盾
Bronze Shield

買値	180G	売値	135G	守備力+7

青銅を重ね合わせてつくられた盾。値段のわりには強力である。僧侶のために買っておきたい。

装備できるキャラクター (勇)(戦) (僧) (賢)(商)

入手方法▶P101、P127、P129、P137、P150

鉄の盾
Iron Shield



買値	700G	売値	525G	守備力+12

鉄だけでつくられた大きな盾。その重さゆえに、装備できる職業は少ないが、盾としては高級だ。

装備できるキャラクター (勇)(戦) (商)

入手方法▶P129、P137、P138



水鏡の盾
Silver Shield

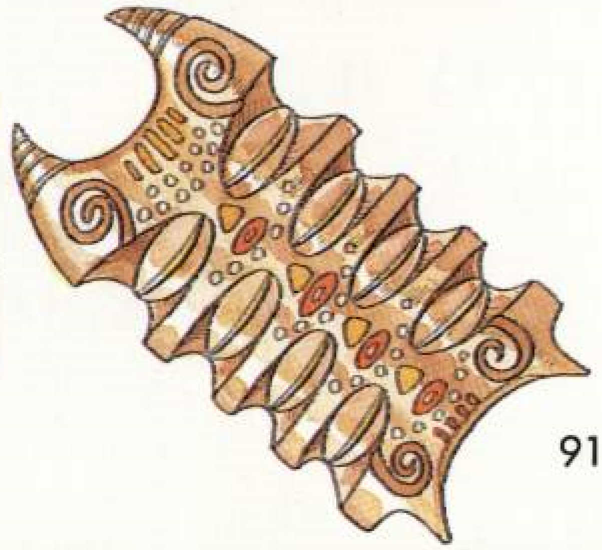
買値	8800G	売値	6600G	守備力+30

鋼鉄よりも硬い金属をみがき上げて、鏡のように仕上げた丸い盾だ。

装備できるキャラクター (勇)(戦) (僧) (賢)

入手方法▶P164

嘆きの盾
Shield of Sorrow



買値	—	売値	7G	守備力+35

ダメージの半分を他の仲間にまでおよぼしてしまうという、呪いを秘めた邪悪な盾だ。

装備できるキャラクター (勇)(戦)

入手方法▶P101

道具

薬草
Medical Herb

買値	8G
売値	6G

古くから伝えられる傷の治療のための薬。HPを30程度回復させる力を持つ便利なアイテムだ。

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101





毒消し草
Antidote Herb

買値	10G
売値	7G

毒に冒された者の体を清めてくれる解毒剤だ。キアリーの呪文を覚えるまでは必需品である。

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101

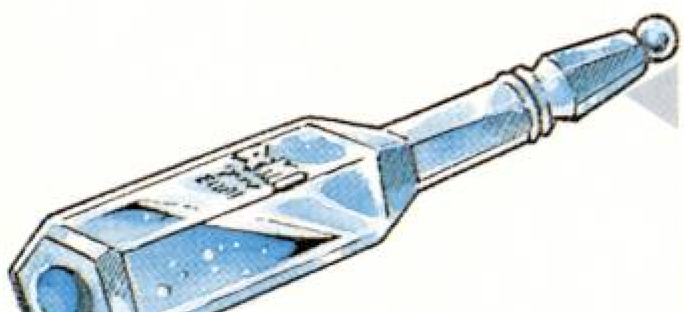
キメラの翼
Chimera's Wing

買値	25G
売値	18G

雷に打たれて死んだキメラという生き物の翼だ。一瞬にして今まで行ったことのある町へ戻れる。

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101





聖水
Holy Water

買値	20G
売値	15G

神聖な祭壇で清められた聖なる水。身にかけると、しばらくの間は弱いモンスターと出会わなくなる。

入手方法▶ 主な町や村の道具屋、P101

満月草
Full Moon Herb

買値	30G
売値	22G

まひした体からしびれを取り除く力を持った不思議な草だ。キアリクの呪文を覚えるまでは便利。

入手方法▶ 主な町や村の道具屋



まだらクモ糸
Spider's Web

買値	35G	投げつけると放射状に拡がって敵にからみつき、すばやさを下げる魔法の糸玉だ。
売値	26G	

入手方法▶P132、P133、P137、P144





毒蛾の粉
Poison Moth Powder

買値	500G	毒蛾の鱗粉に特別な調合を加えた粉。敵1匹の心をかき乱し、同士討ちをさせることができる。
売値	375G	

入手方法▶P101、P133、P154、P157、P165

重要アイテム

祈りの指輪
Ring of Prayer

売値	1875G

指にはめて祈ると16〜32のMPが回復する、魔力を秘めた指輪。壊れることも。

入手方法▶P133





星降る腕輪
Shooting Star Bracelet

古くから伝わる伝説の腕輪だ。身につけると、すばやさが2倍になる。

悟りの書
Book of Understanding

転職時に悟りを開くための書物だ。理解すれば優秀な聖職者に。





水鉄砲
Water Gun

売値	15G

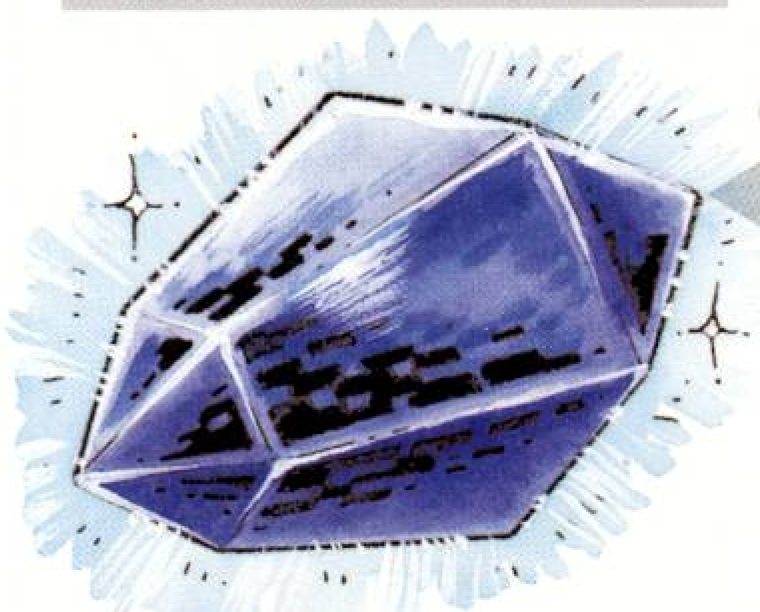
町や村で人に向けて撃つと、相手が驚いて飛びのいてくれる、便利なおもちゃ。

世界樹の葉
Leaf of The World Tree

売値	3G

死んだ者を生き返らせる魔法の葉。使った後で拾いに行けば、また手に入る。





命の石
Stone of Life

持ち主にザキ系の呪文がかけられた時、身代りとなって砕け散る神秘的な石。

幸せの靴
Shoes of Happiness

売値	75G

フィールド上を歩くだけで経験値が増えるという夢の靴。簡単には手に入らない。



命の木の実

Nuts of Life

売値	150G

固い殻を割って、中味を食べると最大HPが1～5上昇するという不思議な実。



力の種

Seed of Strength

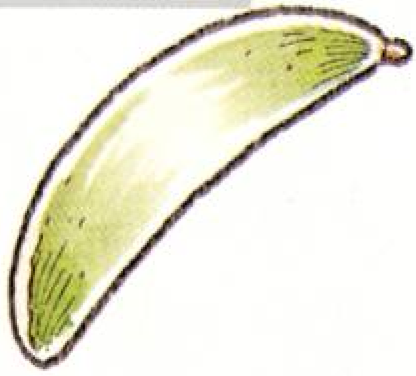
売値	180G



すばやさの種

Seed of Quickness

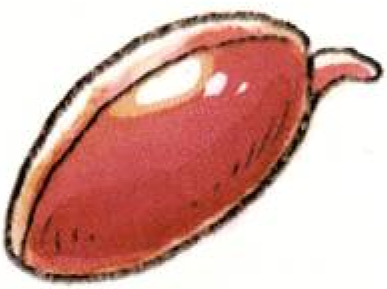
売値	60G



スタミナの種

Seed of Stamina

売値	90G



賢さの種

Seed of Intelligence

売値	120G



ラックの種

Seed of Luck

売値	45G

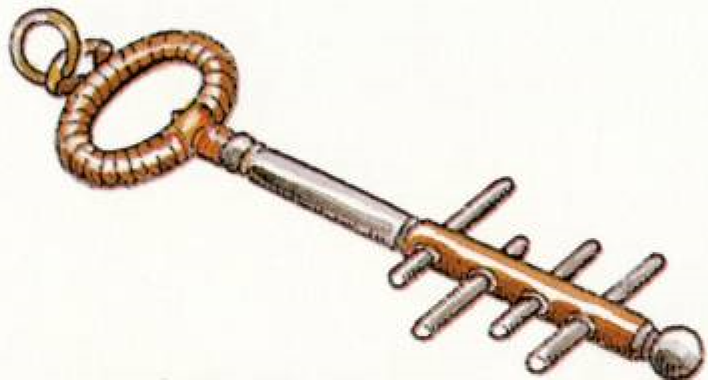


力・すばやさ・スタミナ・賢さ・ラックの5つは、それぞれ、力・すばやさ・体力・賢さ・運のよさのパラメータに対応している。食べると、パラメータが1～5ポイント上昇。パラメータが低い者に使って全体をバランスよく強化するか、強い者をより強くするのかを、よく考えて使いたい。

最重要アイテム

盗賊の鍵
Burglar's Key

盗賊バコタが苦心してつくりあげた合鍵。木でできた盗賊の鍵の扉を開けることができる。





魔法の玉
Magic Ball

石壁をも壊すほどの破壊力を持った玉。もの知りの老人が調合した火薬の固まりだ。

夢みるルビー
Dreamy Ruby

エルフの里の娘が持ったまま行方不明になったといわれる美しいルビーだ。使うとまひしてしまう。



目覚めの粉
Wake Up Powder

エルフの念力で眠らされてしまった人々を目覚めさせる力を持った魔法の粉だ。



魔法の鍵
Magic Key

魔法の鍵の扉と盗賊の鍵の扉の両方を開けることができる２番目の鍵だ。



王の手紙
Letter from King

胡椒好きな王様が親友に宛てて書いた手紙。ある洞窟を抜けるための通行手形の役目を果たす。





黒胡椒
Black Pepper

聖なる河の流れる土地に実る香辛料だ。戦闘中に使うと、くしゃみをしてしまう。

消え去り草
Disappearing Herb

買値	300G	売値	225G

体にふりかけると、姿を消してしまうことができる不思議な草だ。人に気づかれずに行動できる。

入手方法▶ P101、P133、P155
P157





渇きの壺
Vase of Dryness

この世界のどこかの海にあるという、特定の浅瀬の水を干上がらせる力を持った謎の壺である。

闇のランプ
Lamp of Darkness

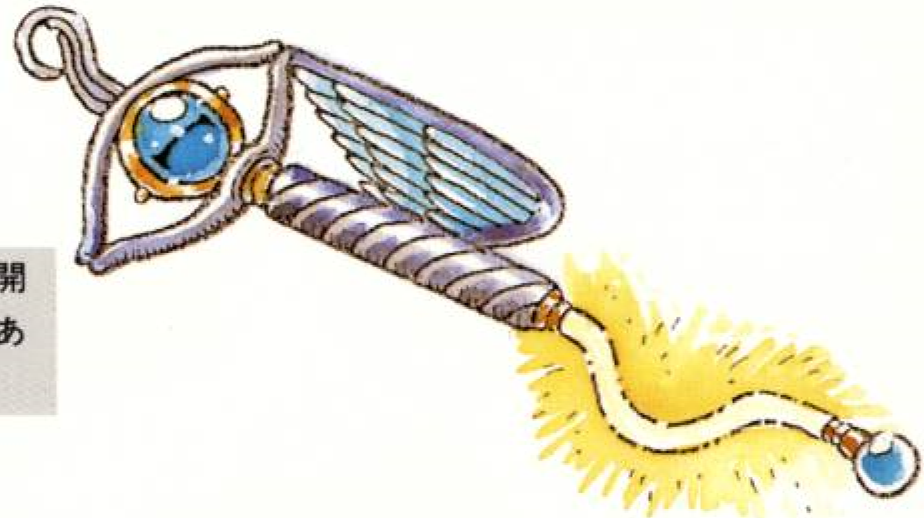
火を灯すと暗闇が浸み出し、一瞬にして辺りを夜にしてしまうという、闇を灯すランプである。

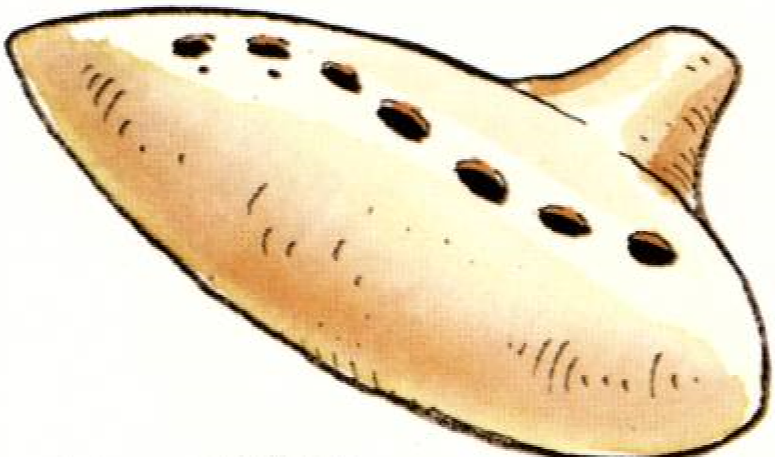


最後の鍵

The Last Key

世界中のあらゆる扉という扉を開けることができる鍵。これさえあれば他の鍵は必要ない。





山彦(やまびこ)の笛(ふえ)

Flute of Echo

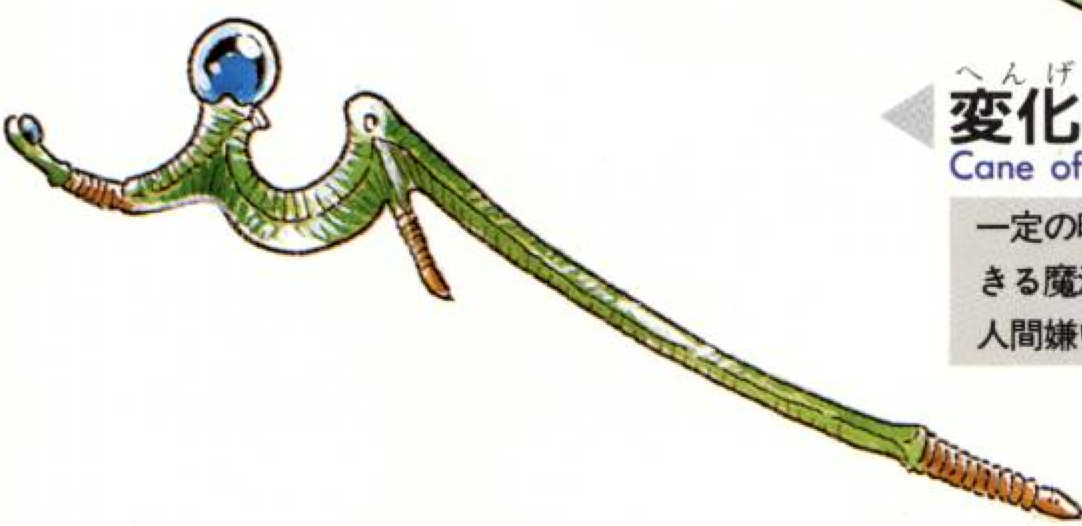
オーブのある場所で吹くと山彦が返ってくる笛だ。洞窟では階ごとに吹いてみる必要があるだろう。

ラーの鏡

Lar's Mirror

真実の姿を映し出す鏡だ。人間になりすましているモンスターの正体を暴(あば)くことができる。





変化(へんげ)の杖(つえ)

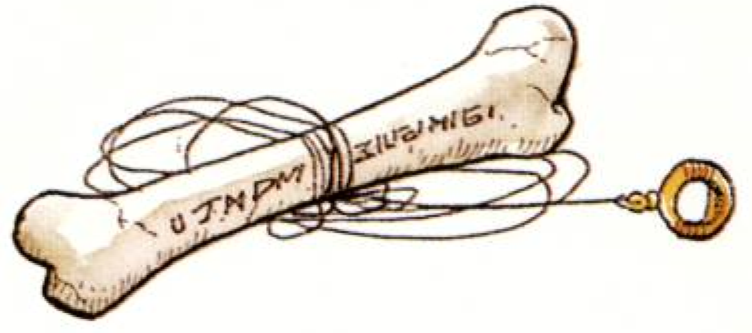
Cane of Change

一定の時間、姿を変えることができる魔法の杖。その姿によっては人間嫌いの種族と仲良くできる。

船乗りの骨

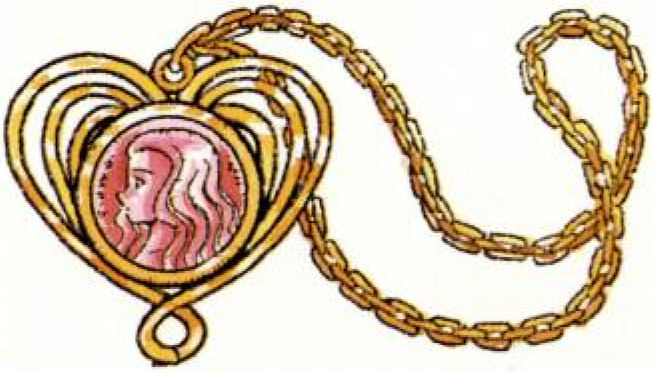
Sailor's Bone

船乗りたちの霊が宿っている骨。かつて彼らが乗っていた船の位置を示してくれる謎のアイテムだ。



愛の思い出
Memories of Love

無実の罪で死んだエリックと、恋人オリビアの、楽しかった日々の思い出が込められた悲しい品。





光の玉
Ball of Light

光輝く聖なる玉。その輝きは、邪悪な者から闇の衣をはぎ取る力を持っているらしい。

グリーンオーブ
Green Orb



ブルーオーブ
Blue Orb



レッドオーブ
Red Orb



パープルオーブ
Purple Orb



イエローオーブ
Yellow Orb



シルバーオーブ
Silver Orb



世界各地に散らばっている6つのオーブ。これを全部集めた者は、船がいらなくなると言われている。山彦（やまびこ）の笛を使うと、そのありかがわかるのだが……。

モンスター隠しアイテムリスト

モンスターを倒すと、宝箱が手に入る時がある。中には重要なアイテムを隠し持っている敵も……。この表でチェック。

●武　器

ひのきの棒	**(P75)**
カンダタ (P46)	×
カンダタ子分 (P46)	×
人食い箱 (P51)	×
スライムつむり (P63)	◎
こん棒	**(P75)**
トロル (P72)	○
毒針	**(P75)**
人食い蛾 (P48)	△
殺人鬼 (P55)	○
銅の剣	**(P75)**
さまよう鎧 (P47)	○
聖なるナイフ	**(P76)**
こうもり男 (P43)	○
刺の鞭	**(P76)**
大王ガマ (P49)	○
シャドー (P69)	△
くさり鎌	**(P76)**
エリミネーター (P67)	△
鉄の槍	**(P76)**
アントベア (P53)	△
鉄の爪	**(P76)**
ガルーダ (P56)	△
鋼鉄の剣	**(P77)**
ガイコツ剣士 (P70)	△
鉄の斧	**(P77)**
デスストーカー (P65)	△
吹雪の剣	**(P79)**
地獄の騎士 (P72)	△
魔神の斧	**(P80)**
ミミック (P68)	△
雷神の剣	**(P80)**
ボストロール (P70)	△
諸刃の剣	**(P80)**
極楽鳥 (P59)	△
フロストギズモ (P71)	△

●防　具(防護服・鎧)

布の服	**(P81)**
腐った死体 (P54)	○
旅人の服	**(P81)**
軍隊ガニ (P44)	○
バーナバス (P63)	○
甲羅の鎧	**(P82)**
ガニラス (P58)	△
身かわしの服	**(P83)**
ハンターフライ (P52)	△
ヘルコンドル (P59)	△
武闘着	**(P84)**
テンタクルス (P60)	△
鉄の鎧	**(P84)**
地獄の鎧 (P60)	○
鋼鉄の鎧	**(P85)**
キラーアーマー (P67)	△
大地の鎧	**(P87)**
動く石像 (P74)	△
ぬいぐるみ	**(P88)**
キャットフライ (P48)	△
キャットバット (P54)	△
ハデな服	**(P88)**
おどる宝石 (P70)	△

●防　具(兜)

皮の帽子	**(P89)**
大アリクイ (P40)	○
アルミラージ (P42)	○
マーマンダイン (P58)	△
不思議な帽子	**(P89)**
氷河魔人 (P67)	△
鉄兜	**(P90)**

ガメゴン (P69)	○

不幸の兜	(P90)
ミニデーモン (P71)	△

●防　具 (盾)

皮の盾	(P91)
マッドオックス (P55)	△

青銅の盾	(P91)
地獄のハサミ (P50)	○

嘆きの盾	(P91)
ライオンヘッド (P73)	△

●道　具

薬草	(P92)
スライム (P39)	△
大ガラス (P39)	△
一角ウサギ (P39)	◎
フロッガー (P40)	◎
お化けアリクイ (P42)	◎
キャタピラー (P43)	◎
キラービー (P44)	◎
ミイラ男 (P49)	◎

毒消し草	(P92)
バブルスライム (P41)	◎
ポイズントード (P43)	◎
毒イモムシ (P46)	◎
毒々ゾンビ (P66)	○

キメラの翼	(P92)
人面蝶 (P40)	○
マタンゴ (P48)	◎
マージマタンゴ (P52)	○
キラーエイプ (P55)	○
マリンスライム (P57)	○

聖水	(P92)
魔法使い (P42)	○
お化けキノコ (P45)	◎
マミー (P51)	○
ビッグホーン (P66)	○

満月草	(P92)
しびれくらげ (P57)	○
しびれあげは (P65)	◎

毒蛾の粉	(P93)
幻術師 (P54)	△
鬼面道士 (P61)	◎

●重要アイテム

悟りの書	(P94)
アカイライ (P66)	×

水鉄砲	(P94)
ベビーサタン (P63)	△

世界樹の葉	(P94)
溶岩魔人 (P62)	△
ゾンビマスター (P69)	△
エビルマージ (P74)	△

命の石	(P94)
爆弾岩 (P65)	△
ホロゴースト (P72)	△

幸せの靴	(P94)
はぐれメタル (P71)	○

命の木の実	(P95)
アニマルゾンビ (P44)	△
デスジャッカル (P53)	△
スカイドラゴン (P57)	○
大王イカ (P59)	△
コング (P68)	○
スノードラゴン (P73)	△

力の種	(P95)
ホイミスライム (P41)	△
あばれ猿 (P49)	△
マーマン (P58)	△
ゴートドン (P61)	○
ごうけつ熊 (P62)	○
グリズリー (P64)	○

すばやさの種	(P95)
デスフラッター (P45)	○
メタルスライム (P56)	◎
デッドペッカー (P64)	◎

スタミナの種	(P95)
笑い袋 (P50)	○
ベホマスライム (P68)	△
ギズモ (P45)	△

賢さの種	(P95)
バリイドドッグ (P47)	△
火炎ムカデ (P50)	△
大クチバシ (P56)	○

ラックの種	(P95)
さそり蜂 (P41)	△
バンパイア (P47)	○
ドルイド (P52)	○
ヒートギズモ (P53)	△
シャーマン (P61)	◎
ガメゴンロード (P73)	○

●最重要アイテム

消え去り草	(P97)
魔女 (P60)	△
魔法おばば (P64)	○

記号の見方

◎＝よく持っている
○＝まれに持っている
△＝持っていることがある
×＝まず持っていない

呪文早見表

呪文を覚えるレベルは、その時の状態によって変わる。この表はあくまでも目安に。

魔法使いの呪文

習得レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP
1(2)	攻撃	メラ ▶P104	怪物1匹	ダメージ約10	2
4	守備	スカラ ▶P110	味方1人	守備力増	3
5	攻撃	ヒャド ▶P106	怪物1匹	ダメージ約30	3
7(10)	攻撃	ギラ ▶P104	怪物1グループ	ダメージ平均20	4
9	守備	スクルト ▶P110	味方全員	守備力増	4
9(14)	移動	リレミト ▶P114	味方全員	迷宮脱出	8
11	攻撃	イオ ▶P105	怪物全部	ダメージ平均20	5
12	攻撃	ボミオス ▶P109	怪物1グループ	すばやさ減	3
12(7)	移動	ルーラ ▶P113	味方全員	瞬間移動	8
14(23)	攻撃	ベギラマ ▶P105	怪物1グループ	ダメージ平均35	6
15	攻撃	マホトラ ▶P109	怪物1匹	MP奪取	0
17	攻撃	メラミ ▶P104	怪物1匹	ダメージ約80	6
18	その他	インパス ▶P114	—	宝箱判定	3
19	その他	トラマナ ▶P114	味方全部	バリア無力化	2
20	攻撃	ヒャダルコ ▶P106	怪物1グループ	ダメージ平均50	6
21	攻撃	バイキルト ▶P110	味方1人	攻撃力2倍	6
23(31)	攻撃	イオラ ▶P105	怪物全部	ダメージ平均60	9
24	守備	マホカンタ ▶P111	本人	呪文反射	8
25	その他	ラナルータ ▶P114	—	昼夜逆転	12
26	攻撃	ヒャダイン ▶P106	怪物全部	ダメージ平均70	9
27	攻撃	メダパニ ▶P110	怪物1匹	混乱させる	5
29	攻撃	ベギラゴン ▶P105	怪物1グループ	ダメージ平均100	12
30	その他	シャナク ▶P113	味方1人	呪いの解除	18
32	攻撃	マヒャド ▶P106	怪物1グループ	ダメージ平均100	12
33	その他	レムオル ▶P114	味方全員	姿を消す	15
34	攻撃	ドラゴラム ▶P108	本人	ドラゴンに変身	24
35	その他	アバカム ▶P115	—	扉の鍵開け	0
36	攻撃	メラゾーマ ▶P104	怪物1匹	ダメージ約180	12
37	攻撃	モシャス ▶P110	本人	他の仲間に変身	12

勇者も使える呪文には、習得レベルの欄にカッコでその習得するレベルを示した。

38	攻撃	イオナズン▶P105	怪物全部	ダメージ平均140	18
40	?	パルプンテ▶P115	?	?	20

僧侶の呪文

勇者も使える呪文には、習得レベルの欄にカッコでその習得するレベルを示した。

習得レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP
1(4)	守備	ホイミ ▶P111	味方一人	HP約30回復	3
2(6)	攻撃	ニフラム ▶P108	怪物1グループ	敵を消す	2
5	守備	ピオリム ▶P109	味方全員	すばやさ増	3
7	攻撃	マヌーサ ▶P111	怪物1グループ	幻に包む	4
8	攻撃	ルカニ ▶P109	怪物1匹	守備力減	3
9(16)	攻撃	ラリホー ▶P108	怪物1グループ	眠らせる	3
11	守備	キアリー ▶P112	味方1人	毒消し	3
12	攻撃	バギ ▶P106	怪物1グループ	ダメージ約15	4
13(18)	攻撃	マホトーン▶P110	怪物1グループ	呪文を封じる	3
14(29)	守備	ベホイミ ▶P112	味方1人	HP約85回復	5
15	守備	キアリク ▶P112	味方1人	マヒ治療	6
16	守備	ザメハ ▶P113	味方全員	眠りから起こす	3
18	攻撃	ルカナン ▶P109	怪物1グループ	守備力減	4
20	攻撃	バシルーラ▶P109	怪物1匹	敵を吹きとばす	7
22	攻撃	ザキ ▶P107	怪物1匹	突然の死	7
24(35)	守備	ザオラル ▶P113	味方1人	生き返らせる	10
26	攻撃	バギマ ▶P107	怪物1グループ	ダメージ平均40	6
28	攻撃	ザラキ ▶P108	怪物1グループ	集団の突然死	7
30(33)	守備	ベホマ ▶P112	味方1人	HP完全回復	7
32	守備	フバーハ ▶P111	味方全員	バリアを張る	6
34	守備	ベホマラー▶P112	味方全員	HP平均50回復	18
36	攻撃	バギクロス▶P107	怪物1グループ	ダメージ平均100	9
38	守備	ザオリク ▶P113	味方1人	完全な再生	20
41	攻撃	メガンテ ▶P108	怪物全部	自己犠牲	1

勇者の呪文

習得レベル	種別	呪文名	有効範囲	効果	消費MP
12	守備	アストロン▶P111	味方全員	攻撃をうけつけない	6
19	その他	トヘロス ▶P114	—	弱小怪物封じ	4
26	攻撃	ライデイン▶P107	怪物1匹	ダメージ約80	8
38	守備	ベホマズン▶P112	味方全員	HP完全回復	62
41	攻撃	ギガデイン▶P107	怪物全部	ダメージ平均200	30

呪文大全

ドラクエIIIに登場する呪文を、用途に応じ、分類して掲載。
呪文ひとつひとつの効力と、呪文を覚えるレベルを知ろう。

攻撃の呪文 ①直接攻撃

〈火炎・メラ系〉
火の呪文
火の玉を敵に叩きつける火炎の呪文だ。

メラ



使い手	魔L1 勇L2
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶2

指先に発生させた小さな火の玉を、敵に向かって投げつける呪文である。これを受けた敵は、かなりの火傷を負い、約10ポイントのHPを失うだろう。消費MPが少なく、初期の戦闘には有効だ。

メラミ



使い手	魔L17
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶6

メラをより強力にした呪文。大型、かつ高熱の火の玉がモンスターを包み込み、約80ポイントものダメージとなる火傷を与えるという。炎に弱い敵ならば、一撃で倒すことも可能だ。

メラゾーマ



使い手	魔L36
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶12

灼熱の炎のかたまりとなった巨大な火の玉が、モンスター1匹を確実に白骨に変えてしまう呪文である。与えるダメージは、およそ180ポイントに達するメラ系最強の魔法だ。

〈閃光・ギラ系〉
火の呪文
一条の光と化した高熱炎で敵を攻撃。

ギラ



使い手	魔L7 勇L10
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶4

唱えた者の手のひらより放射される、まばゆい帯状の炎が、モンスター1グループを襲い、一匹につき平均20ポイントのダメージを与える。一番早いレベルで覚えられる集団攻撃呪文だ。

ベギラマ



使い手	魔L14 勇L23
有効範囲	敵１グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶6	

敵のモンスター１グループを、燃えさかる炎の壁で包み込み、その熱気で１匹につき約35ポイントのＨＰを奪える呪文。同じ属種のモンスターが大勢出現した時は、これで一掃すればよい。

ベギラゴン



使い手	魔L29
有効範囲	敵１グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶12	

気合一閃、灼熱の白い炎を敵に向かって叩きつけ、モンスターどもを巻き込んで、骨の髄まで焼き尽くす。１グループ内の敵全員に、100ポイントものダメージを与える、凄まじい呪文だ。

〈爆発・イオ系〉
火の呪文
敵の群れの中心で大爆発を起こす呪文。

イオ



使い手	魔L11
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP▶5	

この呪文は、モンスターたちの頭上に突如、爆発を起こし、その場にいるすべての敵に、約20ポイントのダメージを与える。したがって、違う属種の敵が多数出現した時などに、有効である。

イオラ



使い手	魔L23 勇L31
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP▶9	

大気中の元素を、より濃縮して着火し、イオの数倍の爆発をひき起こす呪文である。与えるダメージは、１匹につき約60ポイントで、一瞬で敵を全滅させることも可能だろう。

イオナズン



使い手	魔L38
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP▶18	

この呪文は、火の精霊の力を借りて、空中すべての元素を一点に集め、敵の中心で大爆発させる大技である。与えるダメージ、約140ポイントは、鬼神をも肉片と化すという。

〈ヒャド系〉
吹雪の呪文
凍てつく吹雪で、敵を攻撃する呪文。

ヒャド


使い手	魔 L5
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP▶3	

高くかかげた両手の間に、一本の氷の矢をつくり出し、敵に向かって放つ呪文である。これを受けたモンスターは、矢の当たった傷口のまわりが凍りつき、30ポイント前後のHPを失うという。

ヒャダルコ


使い手	魔 L20
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶6	

モンスターたちへ、猛烈な吹雪を吹きつける呪文。敵一匹ごとに、凍傷によるダメージを約50ポイント与えることができる。冷気に弱いモンスターならば、氷漬けにすることも可能だ。

ヒャダイン


使い手	魔 L26
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP▶9	

怪物たちの四方八方から、冷気とともに無数の氷の矢が降りそそぎ、敵全員に約70ポイントものダメージを与える痛烈な呪文。敵は寒さと苦痛の中で全身を切り裂かれ、のたうち回るだろう。

マヒャド


使い手	魔 L32
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶12	

強烈な冷気が、嵐となってモンスターどもに襲いかかる呪文。これを受けた敵は、全身の細胞が凍結し、約100ポイントの致命的ダメージを食らうという、最強の吹雪の魔法である。

〈バギ系〉
真空の呪文
聖なる真空で、敵を切り裂く呪文。

バギ


使い手	僧 L12
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶4	

空中にかざした手の先に、聖なる真空を発生させ、それをブーメランのように投げつけて、敵を切り裂く呪文だ。モンスター1グループに、約15ポイントのダメージを与えることができる。

バギマ



使い手	僧 L26
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	6

バギよりも、数倍大きな真空をつくり出し、モンスターたちにより深い外傷を負わせる呪文である。いわゆる「かまいたち」を応用した技で、約40ポイントのダメージを敵に与える。

バギクロス



使い手	僧 L36
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	9

発生させる真空界を、術者自ら十字を切ることにより竜巻(たつまき)状にし、モンスター1グループを巻き込んで、なますのように切り刻む、バギ系最高の呪文だ。与えるダメージは、約100ポイント。

〈デイン系〉電撃の呪文

勇者だけが使える究極の攻撃呪文だ。

ライデイン



使い手	勇 L26
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	8

はるか上空に雷雲を呼び起こし、それが発する稲妻(いなづま)で、モンスターの脳天を直撃する呪文である。敵に与えるダメージは約80ポイントで、これを受けたモンスターは、確実に黒焦げだろう。

ギガデイン



使い手	勇 L41
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP	30

正義を思う勇者の叫びが、天空に響鳴(きょうめい)し、巨大な雷光となって、敵を撃つ呪文。その場にいる、すべての邪悪な者に、約200ポイントものダメージを与える、最強の攻撃呪文である。

〈ザキ系〉死の呪文

死の言葉を投げかけ、突然死に誘う。

ザキ



使い手	僧 L22
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	7

古代の、邪教(じゃきょう)の門徒たちが考案したと言われる「死の言葉」を、モンスターに投げかける呪文。これを受けた敵は、かなりの確率で体の機能が停止し、残りＨＰに関係なく、息絶えてしまうのだ。

ザラキ



使い手	僧 L28
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶7

ザキよりも確率は落ちるものの、一度に1グループのモンスター全部に、死の引導を渡す呪文だ。たとえ、いくら生命力に満ちたモンスターの群れでも、一瞬で昇天することもあるという。

その他

人智を超えた、恐ろしい攻撃呪文。

メガンテ

自己犠牲



使い手	僧 L41
有効範囲	敵全部
使用時期	戦闘中
消費MP	▶1

絶体絶命のピンチに、この呪文を唱えると、すべての敵が粉々に砕け散る。だが、同時に唱えた者も力尽き、死んでしまうという。自己の命と引き換えに、仲間を救う呪文なのだ。

ドラゴラム

火竜変化



使い手	魔 L34
有効範囲	自分
使用時期	戦闘中
消費MP	▶24

これを唱えた者は、巨大なドラゴンに変身し、口から猛烈な炎を吐いて、敵を全て焼き殺すのだ。ただし、戦闘が終わるまで元の姿には戻れず、自動的に炎を吐き続けることになる。

攻撃の呪文 ②間接攻撃

ニフラム

悪魔祓い



使い手	僧 L2 勇 L6
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶2

レベルの低い敵や、ゾンビなど不死の力で動くモンスターを、光の彼方へ消し去るという、一種の悪魔祓いの呪文である。ただし、消し去ったモンスターの経験値とゴールドは得られない。

ラリホー

催眠



使い手	僧 L9 勇 L16
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

モンスターの脳神経を一時的に停止させ、眠らせてしまう呪文である。むろん眠りは徐々に醒めていくものの、呪文が効いている間は、一方的に敵を攻撃できるのだ。

ピオリム

加速



使い手	僧 L5
有効範囲	仲間全員
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

戦闘中、仲間全員のすばやさを、一時的に高める呪文である。これにより、敵に先んじて攻撃できるようになるため、戦闘が有利になる。仲間にかける呪文なので、その効果は確実である。

ルカニ

守備力減



使い手	僧 L8
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

モンスター1匹の守備力を、大幅に下げる呪文である。強固な甲羅や、鎧に身を固めているため、叩いても思い通りにダメージを与えられない敵も、これさえ唱えてしまえば、裸同然になるだろう。

ルカナン

守備力減



使い手	僧 L18
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶4

ルカニより、効果はやや落ちるものの、敵1グループ全体の守備力を下げる呪文だ。2匹以上の、強力な盾や固い装甲を持つモンスターが出現した時、これを唱えれば、戦いが有利になるだろう。

バシルーラ

空間追放



使い手	僧 L20
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶7

できることなら、戦いを避けたい強力な敵を、異次元の彼方へ吹き飛ばしてしまう呪文である。その際、敵の分の経験値は得られないが、なぜかゴールドだけは手に入る。

ボミオス

敵を減速



使い手	魔 L12
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

これを唱えると、モンスターたちの四肢に、地の精霊が絡みつき、敵1グループのすばやさが下がる。常に先手をとられてしまう、すばやいモンスターに、一矢報いるには最適の呪文だ。

マホトラ

MP吸収



使い手	魔 L15
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶0

魔法を使うモンスターの、MPを奪い取り、自分のMPにしてしまう呪文である。消費MPは0。したがって、こちらにMPが残っていなくても使え、敵からMPを補給することもできるのだ。

バイキルト

攻撃倍増



使い手	魔L21
有効範囲	仲間1人
使用時期	戦闘中
消費MP	▶6

仲間1人を選び、この呪文をかけると、その者に正しき神の力が宿り、攻撃力が2倍になる。効力は戦闘中続き、しかも仲間への魔法なので、失敗がない。極めて有効な呪文である。

メダパニ

混乱



使い手	魔L27
有効範囲	敵1匹
使用時期	戦闘中
消費MP	▶5

モンスターたちの頭を、混乱させてしまう呪文である。これをかけられたモンスターは、敵も味方もわからなくなり、同士討ちを始める。自らの手をけがすことなく、敵を倒せるのだ。

モシャス

変身



使い手	魔L37
有効範囲	自分
使用時期	戦闘中
消費MP	▶12

これを唱えた者が、戦闘中、仲間の誰かに変身して戦うことができる呪文である。たとえば、魔法使いが力の強い戦士に変身することも可能だが、その場合魔法は使えなくなる。

守備の呪文 ①防御

スカラ

守備力増



使い手	魔L4
有効範囲	仲間1人
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

仲間1人の守備力を、飛躍的に高める呪文。たとえば、パーティーの中で、最も守備力の低い者に、これをかけておけば、敵から受けるダメージを最小限にし、守ることができる。

スクルト

守備力増



使い手	魔L9
有効範囲	仲間全員
使用時期	戦闘中
消費MP	▶4

パーティー全員の守備力を上げる呪文である。ひとりひとりへの効果は、スカラより落ちるが、まるで、皮の鎧が鋼鉄の鎧になったかのように、全員の受けるダメージが減るだろう。

マホトーン

呪文封じ

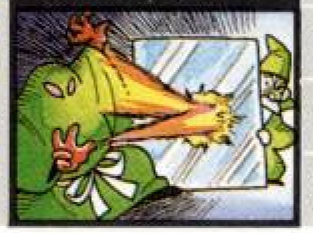


使い手	僧L13 勇L18
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP	▶3

モンスターたちの中にも、数多くの呪文の使い手がいる。そんな敵に出遭った時に、この呪文を唱えれば、敵の呪文をただちに封じ込め、その効果をなくすことができる。

マホカンタ

呪文返し



使い手	魔L24
有効範囲	自分
使用時期	戦闘中
消費MP▶8	

自分のまわりに、あらゆる魔法をはね返す、鏡のような光の壁をはりめぐらす呪文である。これにより、自分に向けられた敵の呪文を、そっくり敵にはね返すことができるのだ。

マヌーサ

幻惑



使い手	僧L7
有効範囲	敵1グループ
使用時期	戦闘中
消費MP▶4	

敵のまわりに、魔法の霧を発生させ、幻を見せる呪文だ。知性の低いモンスターたちは、その霧にうつった幻に向かって攻撃するため、ミスを連発するようになるだろう。

フバーハ

バリアー



使い手	僧L32
有効範囲	仲間全員
使用時期	戦闘中
消費MP▶6	

これを唱えると、大気中の光の微粒子の衣が、勇者たちを包む。この衣には、炎や吹雪(ふぶき)によるダメージを、やわらげる効果があるので、ドラゴンや、吹雪を吐くモンスターから、仲間を守るのだ。

アストロン

鋼鉄変化



使い手	勇L12
有効範囲	仲間全員
使用時期	戦闘中
消費MP▶6	

パーティーの全員が、「鉄のかたまり」になる呪文だ。しばらくの間、敵のあらゆる攻撃を受けつけなくなるが、こちらからも攻撃はできない。敵の攻撃法や、使う呪文などを探るのに便利だ。

守備の呪文 ②治療

〈ホイミ系〉
HP回復の呪文

体の傷を癒(いや)し、HPを回復する呪文。

ホイミ



使い手	僧L1 勇L4
有効範囲	仲間1人
使用時期	いつでも
消費MP▶3	

モンスターとの戦闘で傷つき、HPが減少した時、この呪文を唱えれば、宿屋に泊らなくともHPを回復できる。戦闘中、移動中ともに使え、一度で回復できるHPは約30ポイント。

ベホイミ



使い手	僧L14 勇L29
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP▶	5

約85ポイントのＨＰを回復できる呪文だ。出会うモンスターが強力になると、ホイミでは回復しきれない、大きなダメージを負うことがある。そんな時に、この呪文を使うとよい。

ベホマ



使い手	僧L30 勇L33
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP▶	7

ＨＰを、一気に最大値まで回復できる、強力な治癒の呪文である。たとえ、どんなにひん死の重傷を負い、ＨＰが残り少ない者でも、たちどころに生命力にあふれた状態に戻せるのだ。

ベホマラー



使い手	僧L34
有効範囲	仲間全員
使用時期	いつでも
消費MP▶	18

唱えると、一度に仲間全員のＨＰが、平均50ポイントずつ回復される呪文だ。ひとりひとりの傷を、悠長に治療しているひまのない戦闘中に使用すると効果的だろう。

ベホマズン



使い手	勇L38
有効範囲	仲間全員
使用時期	いつでも
消費MP▶	62

仲間全員のＨＰを、一気に最大値まで回復するという、史上最高の治癒の呪文である。そのかわり、大量のＭＰを消費するため、使用に際しては、細心の注意を払いたい。

その他の治療の呪文

キアリー

解　毒



使い手	僧L11
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP▶	3

怪物の中には、毒を持つ者もおり、それらと剣を交える際に毒に冒されることがある。そんな時に、この呪文を唱えると、体内の毒は中和され、健康な状態に戻れるのだ。

キアリク

まひ治癒



使い手	僧L15
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP▶	6

敵との戦闘で、体がしびれて動かなくなることがある。これは「まひ」の状態といい、時間とともに自然治癒するが、この呪文を使えば、すぐに体からしびれがとれ、治るという。

ザメハ　覚醒



使い手	僧 L16
有効範囲	仲間全員
使用時期	戦闘中
消費MP	▶ 3

戦闘中、怪物たちの力によって、眠らされてしまった仲間を、目覚めさせる呪文である。一度に、全員を起こすことができるので便利だが、さすがに僧侶自身が眠らされている時は、使えない。

ザオラル　蘇生



使い手	僧 L24 勇 L35
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP	▶ 10

この呪文を唱えると、怪物との戦いで、不幸にも死んでしまった仲間を、生き返らせることができる。ただし成功する確率は50%程度。生き返った後、ＨＰは半分までは回復している。

ザオリク　蘇生



使い手	僧 L38
有効範囲	仲間１人
使用時期	いつでも
消費MP	▶ 20

死んだ仲間を、100％確実に生き返らせる呪文である。しかも蘇生(そせい)した仲間はＨＰも最大値まで回復しているのだ。生と死をつかさどる、僧侶たちの間に伝わる、最大の秘術の一つ。

シャナク　破邪



使い手	魔 L30
有効範囲	仲間１人
使用時期	移動中
消費MP	▶ 18

呪われた武器や防具は、一度装備するとはずせなくなり、数多くの不幸に見舞(みま)われることになる。そんな時にこの呪文を使うと、武具は粉々に砕け散り、呪いが解けるだろう。

その他の呪文　冒険の旅を有利にする、便利な呪文。

ルーラ　瞬間移動



使い手	魔 L12 勇 L7
有効範囲	仲間全員
使用時期	いつでも
消費MP	▶ 8

遠く離れた町や城へ、一瞬のうちに移動できる呪文である。ただし、行ける場所は、今までに足を踏み入れたことのある、特定の町・城に限られる。また塔や洞窟の中では使えない。

リレミト

迷宮脱出



使い手	魔 L9 勇 L14
有効範囲	仲間全員
使用時期	移動中
消費MP ▶	8

塔の中や洞窟の奥深くから、一瞬にして地上へ脱出できる呪文。途中で道に迷ったり、HPやMPを消耗しすぎて、進退きわまった時、あるいは、目的を達成した後、安全に地上へ戻るために使う。

インパス

宝箱判定

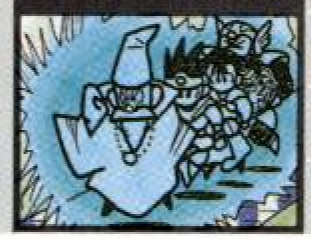


使い手	魔 L18
有効範囲	宝箱1個
使用時期	移動中
消費MP ▶	3

宝箱が安全か危険かを判定する呪文である。もしこれを唱えた後、宝箱が青く光れば、中の物は安全。しかし、赤く光った場合は、中に恐ろしいモンスターが潜んでいることになる。

トラマナ

バリアー通過



使い手	魔 L19
有効範囲	仲間全員
使用時期	移動中
消費MP ▶	2

城や、ダンジョン内のバリアー地帯は、通常一歩あるくごとにダメージを受けてしまう。しかし、事前にこの呪文を唱えていれば、バリアーの衝撃が無効になり、HPを減らすことなく通れる。

トヘロス

ザコ封じ



使い手	勇 L19
有効範囲	一定時間
使用時期	移動中
消費MP ▶	4

勇者の体が、聖なるオーラで包まれる呪文。レベルの低いモンスターは、これを見ると、恐れて地中に逃げ込むため、しばらくの間、弱い敵に遭わずに旅ができる。ただし、塔や洞窟内では無効。

ラナルータ

昼夜逆転



使い手	魔 L25
有効範囲	時間
使用時期	移動中
消費MP ▶	12

この呪文を昼間に唱えると、たちまち空を暗闇が染め、星のまたたく夜となる。また、夜に唱えれば、地平線の彼方より輝く太陽が呼び戻され、昼になるという。さながら、時の支配者になれる魔法だ。

レムオル

透明人間



使い手	魔 L33
有効範囲	仲間全員
使用時期	移動中
消費MP ▶	15

少しの間、パーティー全員が、透明人間になれる呪文である。これを使うと、町や城では、人々の目にふれずに行動できるようになる。しかし、モンスターの目はごまかせないので注意。

アバカム

扉開け



使い手	魔 L35
有効範囲	扉
使用時期	移動中
消費MP	▶ 0

世界には３種類の扉があり、それぞれに合う鍵を使わなければ、開けることができない。しかし、この呪文があれば、すべての扉を魔法の力で、たちどころに開けられるのだ。

パルプンテ

不可思議



使い手	魔 L40
有効範囲	？
使用時期	戦闘中
消費MP	▶ 20

これはまったく正体不明の呪文である。ある者は、唱えるたびに違うことが起こる呪文だと言い、またある者は、凄まじい天地鳴動が始まる呪文であると伝えている。▶ P175

❶「どうぐ」コマンドで使える武器一覧表

武器の中には、装備して戦闘に用いるだけでなく、道具として使うと、呪文と同じ効果が得られる物がある。例えば草薙の剣。これを道具として使うと、たちまち青い光が地面を走り、敵の守備力を下げてしまう。いわばルカナンの効果があるわけである。このような武器を下に掲載した。使い方は、「どうぐ」コマンドで「つかう」を選べばよい。



武器名 ▶ 掲載ページ	使える職業	呪文の効果	効果のある範囲
魔道士の杖 ▶ P76	全員	火の玉をぶつけるメラの効果	敵１匹
いかづちの杖 ▶ P77	全員	火炎を渦巻くベギラマの効果	敵１グループ
裁きの杖 ▶ P77	僧侶・賢者	真空の刃で切り裂くバギの効果	敵１グループ
誘惑の剣 ▶ P78	女のみ全員	霧で混乱させるメダパニの効果	敵１匹
草薙の剣 ▶ P79	勇・戦・賢	守備力を下げるルカナンの効果	敵１グループ
吹雪の剣 ▶ P79	勇者・戦士	吹雪をおこすヒャダルコの効果	敵１グループ
稲妻の剣 ▶ P80	勇者・戦士	大爆発をおこすイオラの効果	敵全部
雷神の剣 ▶ P80	勇者・戦士	ギラ系の最強ベギラゴンの効果	敵１グループ

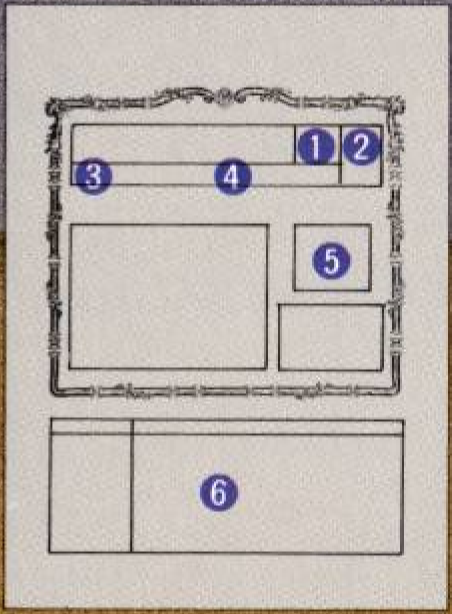
世界の章

町・村・城・ダンジョン解説



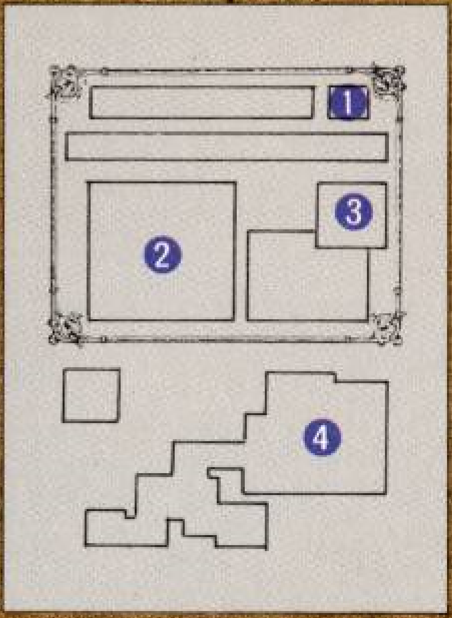
このページの読み方

町・村・城ページ



❶到達レベル　その町や村、城まで無理なく行ける、おすすめレベルである。
❷扉　その町や村、城にある扉の種類と数を表わしてある。新たな鍵を入手した時の参考に。
❸宿屋　宿泊料は、その町や村によってまちまち。１人当たりの１泊の料金が出してある。
❹店・施設　その町や村にある道具屋や教会等の施設を判り易く記号で紹介。
❺マップ　白地図・周辺写真・イラストで、町や村、城の位置・地形・雰囲気を示した。
❻リスト　その町や村で売っているアイテムの値段や強さがわかる品揃え表だ。

ダンジョンページ



❶到達レベル　その洞窟や塔を攻略するのに適したレベルだが、あくまでも参考程度に。
❷出現モンスター　現れる主なモンスターの種類と、よく出現する階を示してある。
❸マップ　白地図でその位置を示し、周辺写真によって周囲の地形を紹介している。
❹ダンジョンマップ　その内部の正確な地形を、全ページ同一縮尺のカラーマップで紹介。

アリアハン西地方

アリアハンの城下町

到達レベル **1**

INN 1人 2G / SAVE / 預かり所 / 登録所 / ルイーダの店





町の扉	城の扉
×2	×5
×0	×1
×0	×2

冒険の旅が始まる所、アリアハンの城下町。中心に城がそびえ、町には様々な店が軒をつらねている。活気に満ちた所である。



勇者の生家は宿泊無料

戦いに疲れたら生家に戻ろう。宿屋と同じく、HP（ヒットポイント）とMP（マジックパワー）を回復が、それだけではない。母さんがやさしく迎えてくれるし、翌朝話しかけると元気づけてくれる。仲間も無料だし、なにより元気が出るのだ。

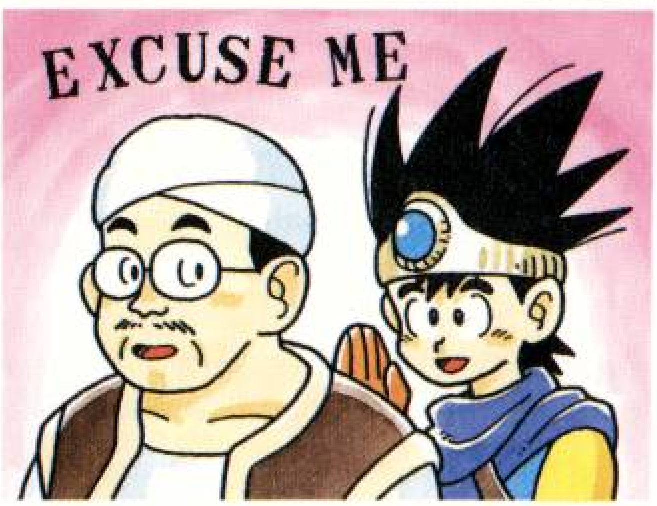
武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
ひのきの棒	▶P75	5	＋ 2	○	○	▽	○	○	○	○	○
こん棒	▶P75	30	＋ 7	○	○	▽	○	―	○	○	○
銅の剣	▶P75	100	＋12	○	○	▽	○	―	○	○	○
布の服	▶P81	10	＋ 4	○	○	○	○	○	○	○	○
旅人の服	▶P81	70	＋ 8	○	○	―	○	○	○	○	○
皮の鎧	▶P82	150	＋12	○	○	―	○	―	○	○	―
皮の盾	▶P91	90	＋ 4	○	○	―	○	―	○	○	○

道具屋

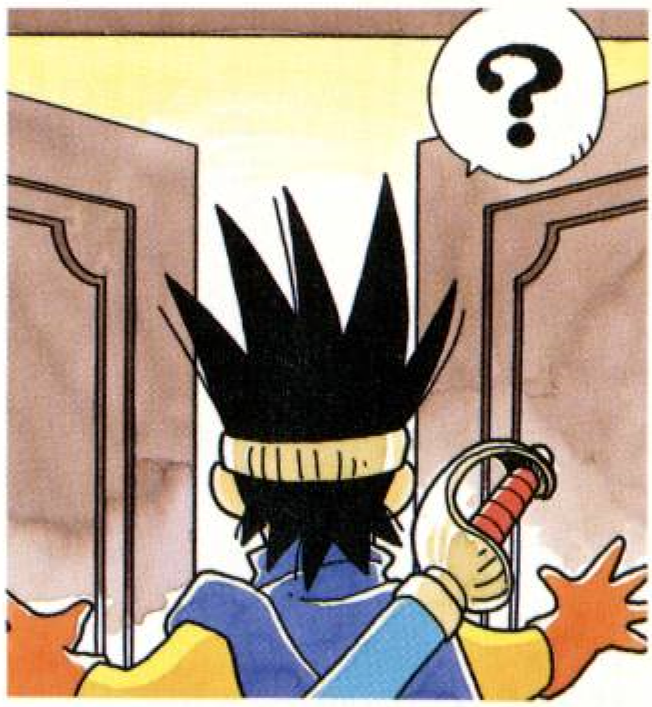
アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8
毒消し草	▶P92	10
キメラの翼	▶P92	25

町の人の話しは聞いた？



冒険の旅を始めたばかりの何も知らない勇者に、ここの人々は役に立つ様々な情報を教えてくれる。特に城の2階にいる人々から聞ける情報は重要だ。他にもいろいろあるので、人を見かけたら必ず話しかけよう。

扉を開けに戻ってこよう



冒険を始めた時は鍵を持っていないから、扉は全く開けることができない。旅の途中で鍵を手に入れた時は、必ずここに戻ってこよう。扉の中の人から貴重な情報が聞けるかもしれない。もちろんこのことは、ここ以外の他の町や城でも同じだ。めんどうがったりしないようにしよう。

アリアハン西地方

レーベの村

到達レベル 3

扉 ×2 ×0 ×0

INN 1人 2G

アリアハンの城の北に位置する村レーベ。岬の洞窟へ行く前にまずここに行ってみよう。





武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
聖なるナイフ ▶P76	200	+14	○	○	▽	○	○	○	○	○
刺の鞭 ▶P76	320	+18	○	○	ー	ー	ー	○	○	○
くさり鎌 ▶P76	550	+24	○	○	▽	○	ー	○	○	○
稽古着 ▶P82	80	+10	ー	ー	○	ー	ー	○	ー	○
皮の鎧 ▶P82	150	+12	○	○	ー	○	ー	○	○	ー
皮の盾 ▶P91	90	+ 4	○	○	ー	○	ー	○	○	○
皮の帽子 ▶P89	80	+ 2	○	○	ー	○	○	○	○	○

道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
ターバン ▶P89	160	+8	ー	ー	ー	ー	ー	ー	○	○
薬草 ▶P92	8									
毒消し草 ▶P92	10									
聖水 ▶P92	20									
キメラの翼 ▶P92	25									

レーベより東は要注意

この村から東にしばらく進むと、突然に、さそり蜂や大アリクイのような強い敵が出現し始める。レベル4ないし5までは村の西側で戦おう。

アリアハン西地方

岬の洞窟～ナジミの塔

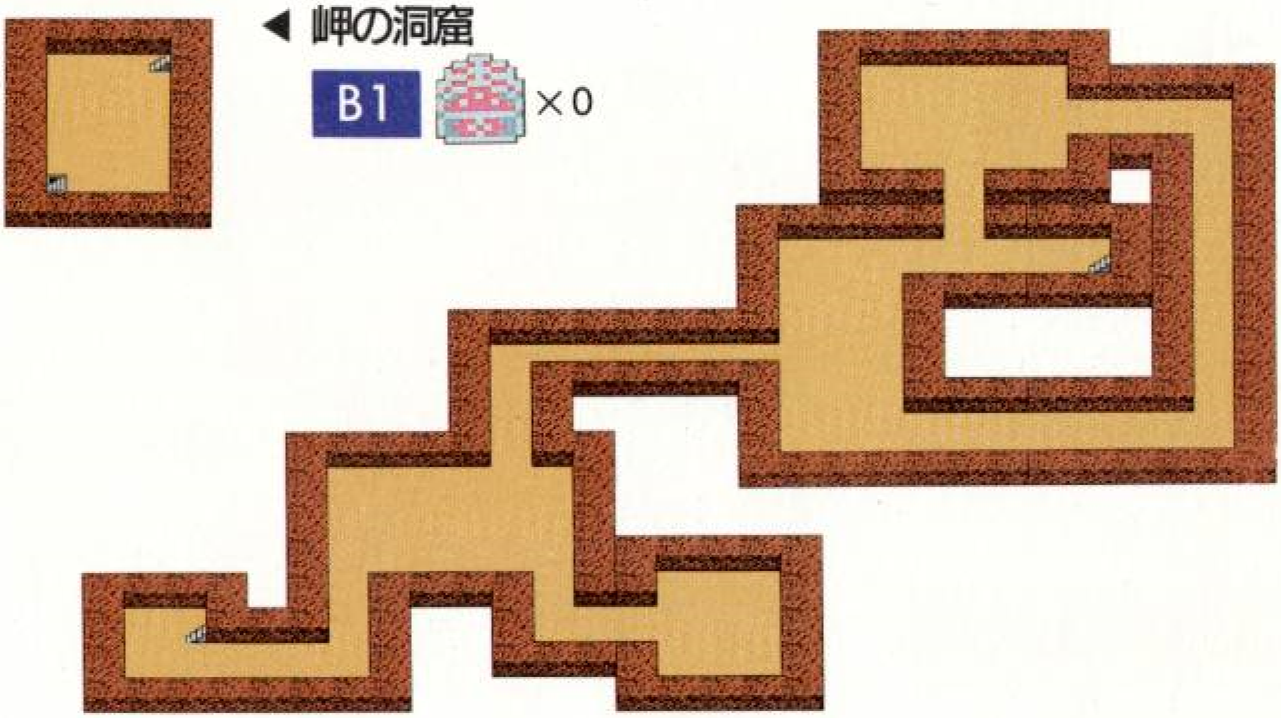
到達レベル **4**

岬の洞窟を進むと、いつの間にかナジミの塔に入ってしまう。岬の洞窟はナジミの塔への連絡通路なのだ。そして塔には宿屋が。

出現モンスター

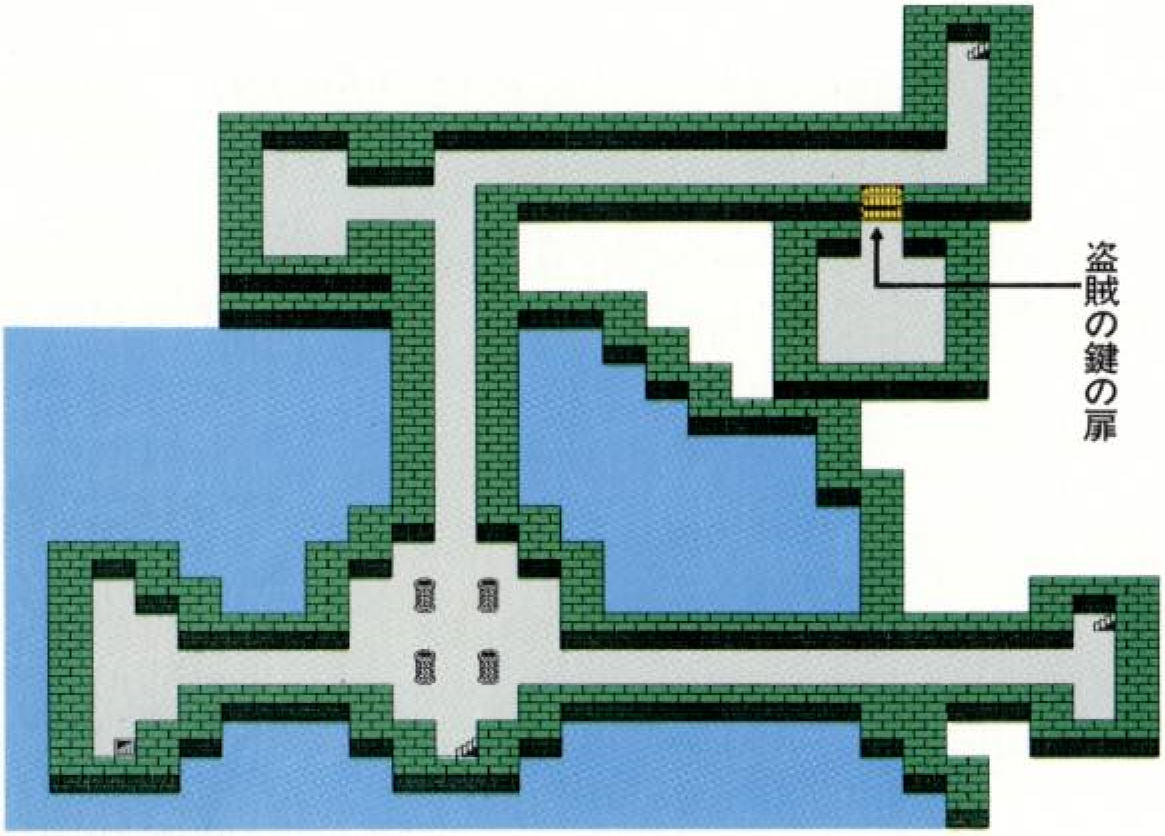
モンスター	ページ
スライム（B2・B1）	▶39
大ガラス（B2～3F）	▶39
一角ウサギ（B2～2F）	▶39
大アリクイ（B2～3F）	▶40
フロッガー（B1～3F）	▶40
人面蝶（B1～3F）	▶40
バブルスライム（1～3F）	▶41
さそり蜂（3F）	▶41
魔法使い（3F）	▶42



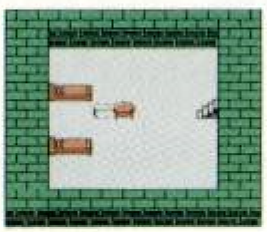


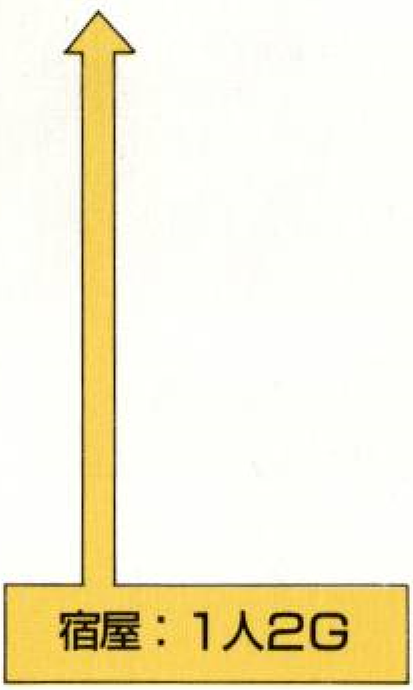
◀ 岬の洞窟 B1 ×0

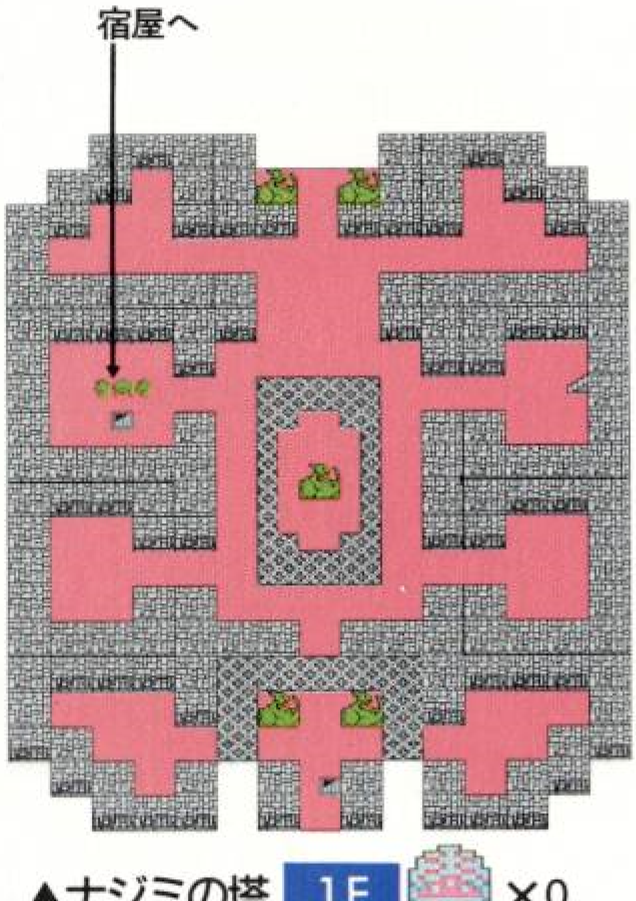
▲ 岬の洞窟 B2 ×3



◀▲ナジミの塔 B1 ×3

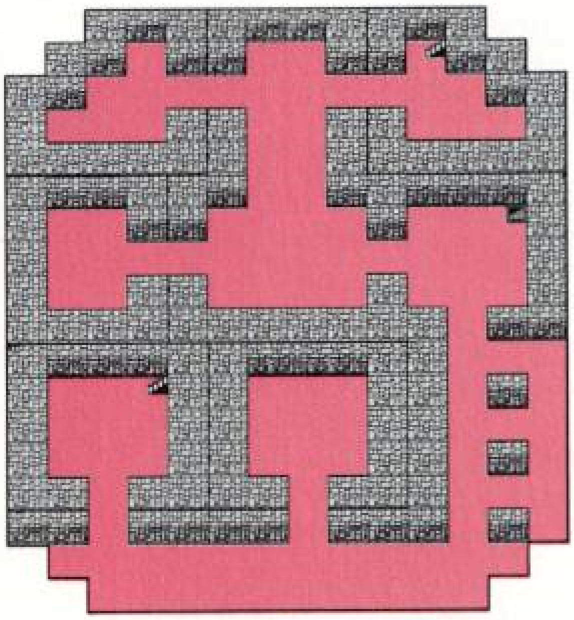




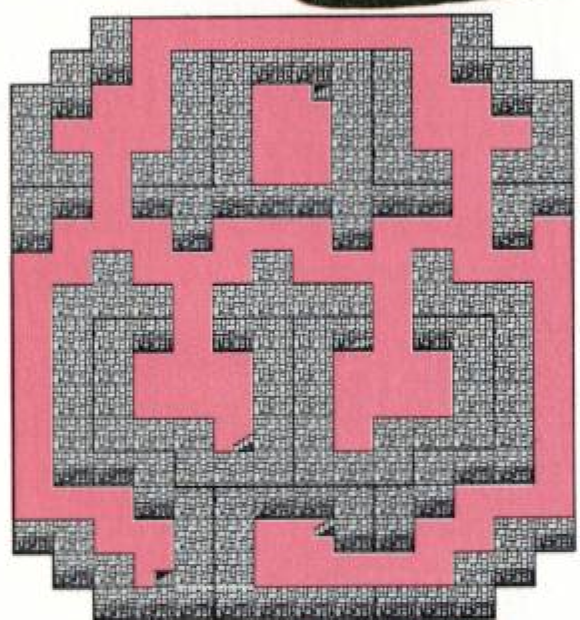


▲ナジミの塔 1F ×0





▲ ナジミの塔 2F ×1



▲ ナジミの塔 3F ×2

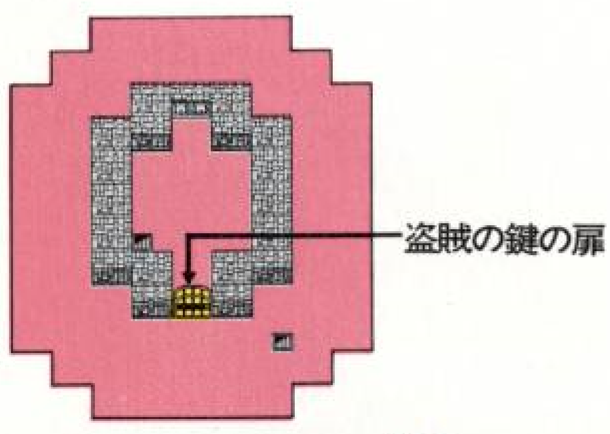
宝箱を見つけたら

君が初めて宝箱を開けるところ、それがこの岬の洞窟～ナジミの塔だ。

宝箱を開けるには、まずその宝箱の上に乗り、次に「しらべる」コマンドを使えばいい。

宝箱の中味はお金やアイテムであることが多く、中には宝箱以外では入手できない貴重なアイテムが入っていることもある。ダンジョンでは、何のためにあるのか判らないような小部屋にあることが多いので、そういう所を見つけたら行ってみよう。

ドラクエIIIは、１度開けた宝箱はずっと開いたまま。IやIIのように何度も取ることができないので注意。



▲ ナジミの塔 4F ×0

アリアハン東地方

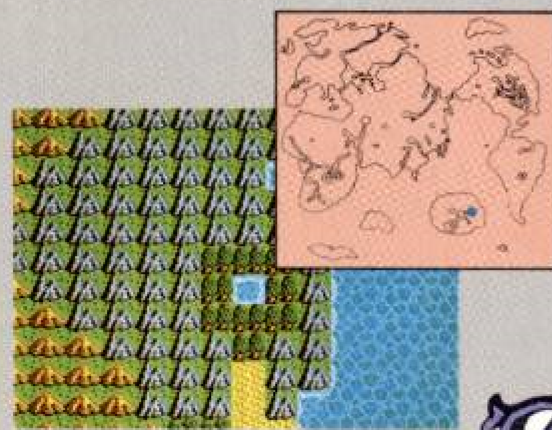
いざないの洞窟

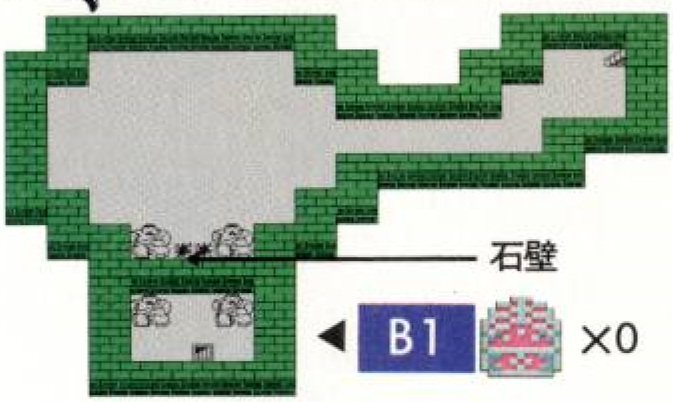
到達レベル **9**

大陸の東にある小さな泉。その北岸に、いざないの洞窟はある。アリアハン東のほこらへ行き、話を聞いてからここへ来よう。

出現モンスター

人面蝶（B2）	▶40
さそり蜂（B2）	▶41
お化けアリクイ(B2・B3)	▶42
魔法使い（B2・B3）	▶42
アルミラージ(B2・B3)	▶42
キャタピラー(B2・B3)	▶43
バブルスライム（B3）	▶41

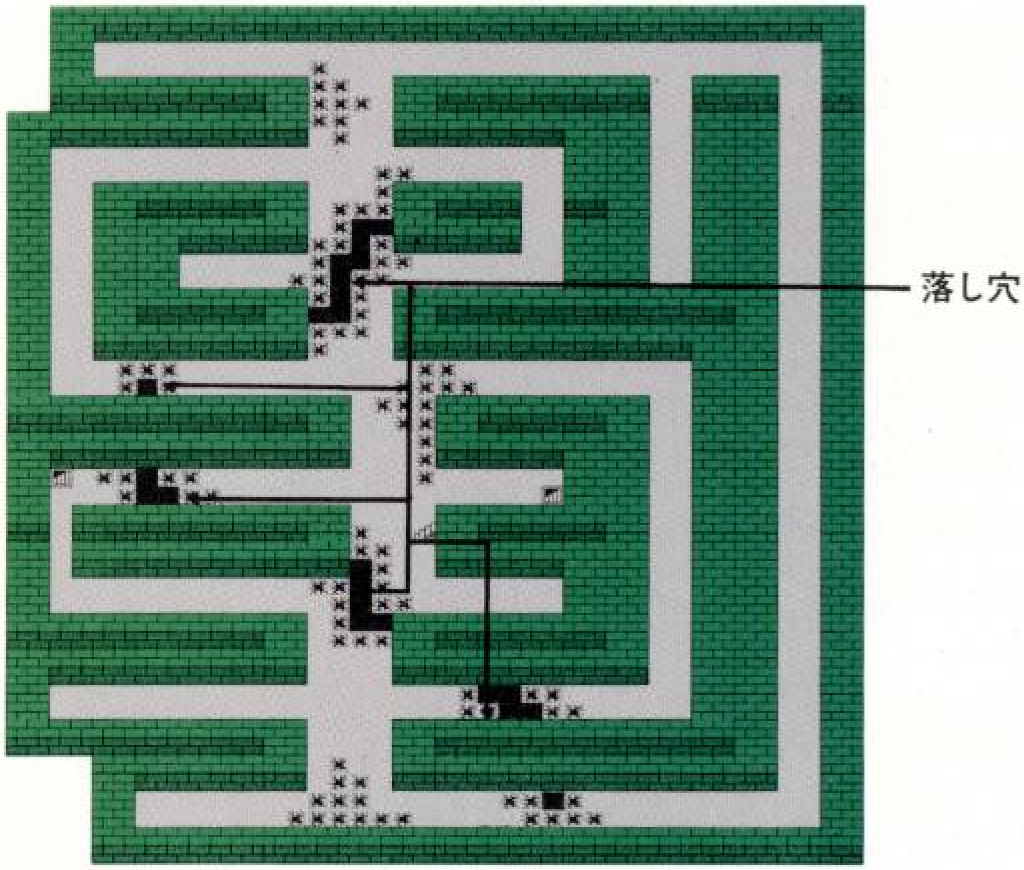




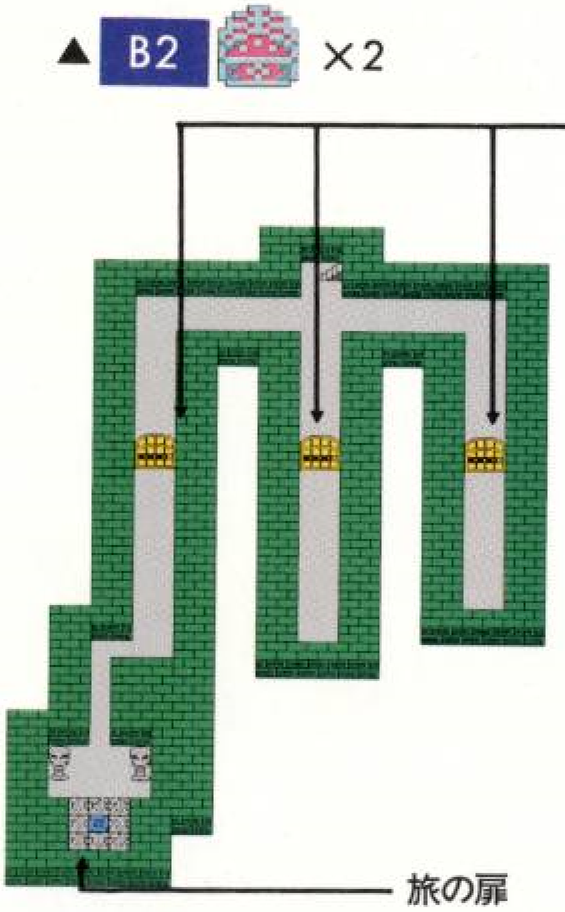
旅の扉の封印を解くには

アリアハン脱出のための通路は石壁によって封印されている。この封印を解くには、レーベの村で入手する、あるアイテムが必要だ。壁の前に立ち、それを道具で使うと……。

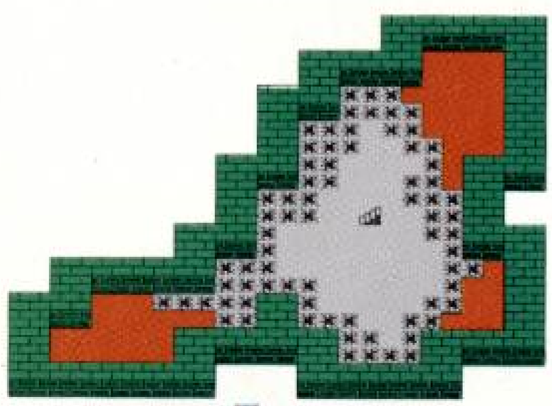




▲ B2 ×2



▲ B3−1 ×0



▲ B3−2 ×0

ロマリアの城

到達レベル 10

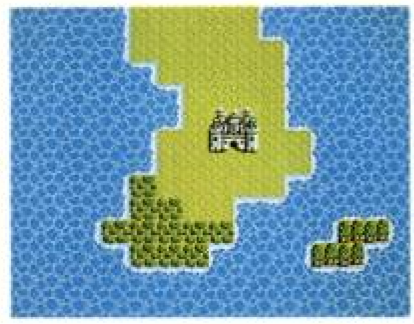
扉
×1
×1
×1

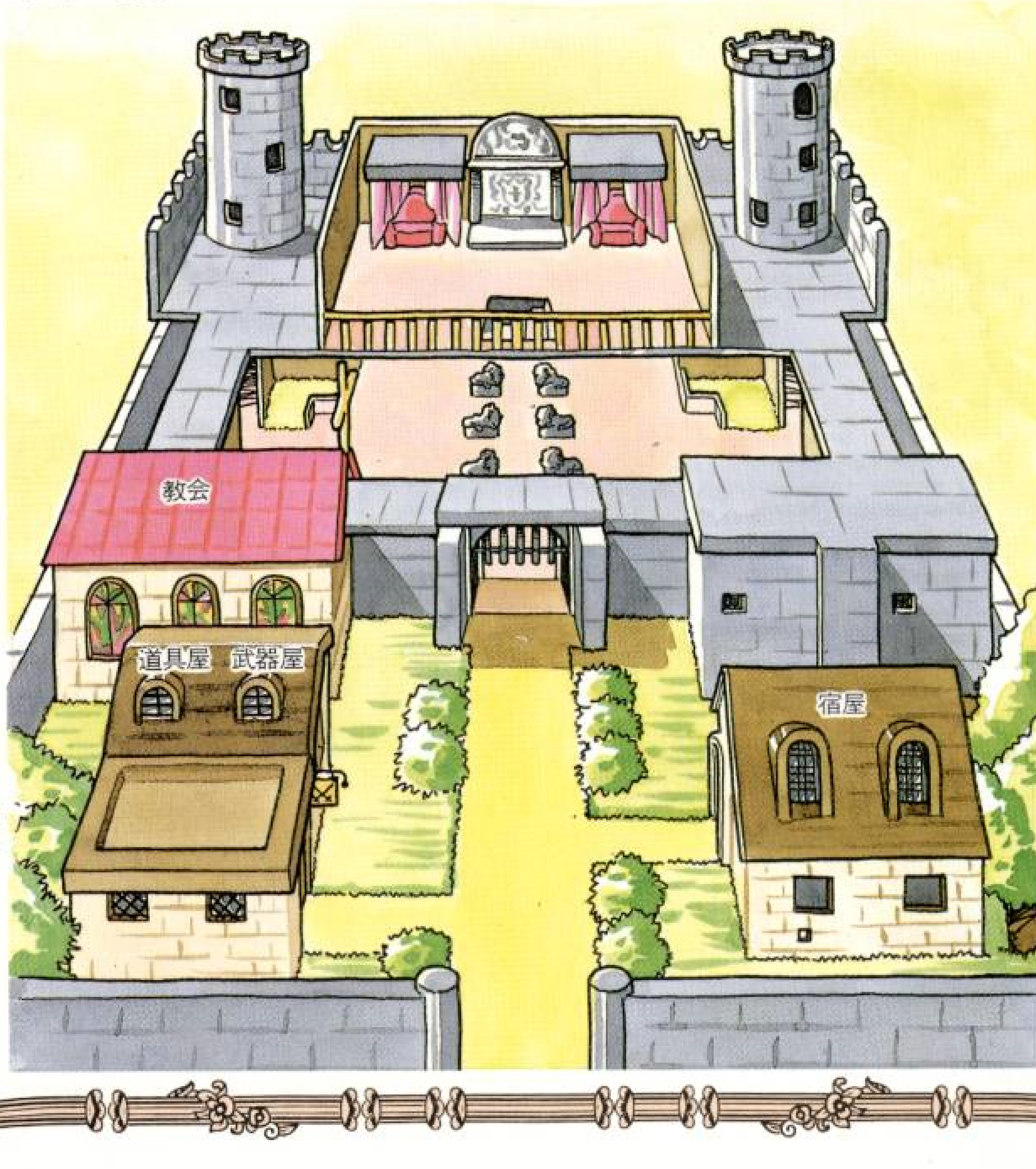
INN 1人 3G

SAVE

旅の扉を出た君の目の前にそびえるロマリアの城。この城は、遊び好きの王様が治めている。







武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
くさり鎌	▶P76	550	+24	○	○	▽	○	―	○	○	○
鉄の槍	▶P76	750	+28	○	○	▽	○	―	○	○	○
鋼鉄の剣	▶P77	1500	+33	○	○	▽	―	―	○	○	―
皮の鎧	▶P82	150	+12	○	○	―	○	―	○	○	―
甲羅の鎧	▶P82	300	+16	○	○	―	○	―	○	○	―
くさりかたびら	▶P83	480	+20	○	○	―	○	―	○	○	―
青銅の盾	▶P91	180	+ 7	○	○	―	○	―	○	○	―

道具屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鉄のまえかけ	▶P84	700	+22	―	―	―	―	―	―	○	―
皮の帽子	▶P89	80	+ 2	○	○	―	○	○	○	○	○
薬草	▶P92	8									
毒消し草	▶P92	10									
聖水	▶P92	20									
キメラの翼	▶P92	25									
満月草	▶P92	30									

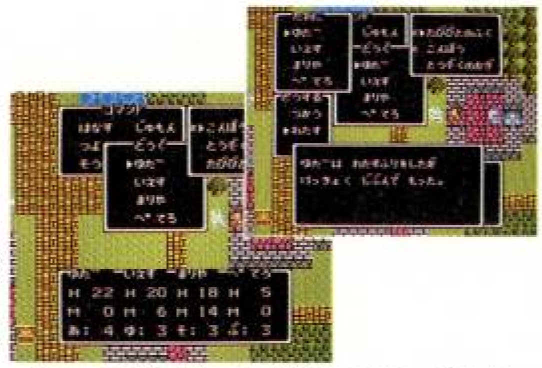


レベルを上げてカザーブへ

第2の城ロマリアには、道具屋や武器屋、教会の他に格闘技場もある。大金持ちも夢ではないが、くれぐれも熱くなりすぎないように。▶P21

この町から東へ進めばアッサラームの町だが、強力な敵が出没するので、おそらく太刀打ち(たちう)できないだろう。まずは、城の周辺でレベルを上げてからカザーブへ向かうようにしよう。金の冠探しは、それからだ。

② 鍵は使い易い位置に



〝自分に渡す〟をくり返せば、盗賊の鍵が一番上に来るので便利になる。

鍵のように、よく使うアイテムが道具の中で下の方にあると、使うのに不便だったりする。そんな時は、その上にあるアイテムを自分に渡すといい。そのアイテムは１番下にくるので、鍵は自動的に１段上がる。

③ まひは死とほぼ同じ



考える以上にまひは恐ろしい。例えば、戦闘時にパーティー全員がまひしてしまうと、その状態は戦闘中は回復しないため、もう戦えなくなり、必ず全滅してしまうのだ。だから、まひは常に早めにキアリクか満月草で治療するようにしよう。

④ 遊び人の際限なき遊戯(ゆうぎ)



激しい戦闘中にフッと心を和(なご)ませる、とはとてもいかない遊び人のお遊び。呪文を唱えようとしたり、女の子のお尻をさわったり、そのイタズラはエスカレートするばかり。レベルが上がるにつれてさらにおもしろいことをするようになる。

⑤ 不思議な帽子の消費MP法則



氷河魔人の宝箱にまれに入っている不思議な帽子は、呪文を使える仲間が装備すると、通常の４分の３に１を足したＭＰで呪文を使えるようになる。例えば通常ＭＰ(マジックパワー)20を消費するザオリクも、ＭＰ16でかけられるようになるのだ。

カザーブ地方

カザーブの村

到達レベル 11

扉 ×1 ×0 ×0

INN 1人4G

ロマリアの北、岩山の狭間の村。ここには、素手で熊をも倒したという偉大なる武闘家の伝説が……。





武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鉄の槍	▶P76	750	+28	○	○	▽	○	—	○	○	○
鋼鉄の剣	▶P77	1500	+33	○	○	▽	—	—	○	○	—
鉄の爪	▶P77	770	+30	—	—	○	—	—	—	—	—
鉄の鎧	▶P84	1100	+25	○	○	—	—	—	—	○	—
武闘着	▶P84	800	+23	—	—	○	—	—	○	—	—
青銅の盾	▶P91	180	+7	○	○	—	○	—	○	○	—
鉄の盾	▶P91	700	+12	○	○	—	—	—	—	○	—

道具屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鉄のまえかけ	▶P84	700	+22	—	—	—	—	—	—	○	—
薬草	▶P92	8									
毒消し草	▶P92	10									
聖水	▶P92	20									
キメラの翼	▶P92	25									
満月草	▶P92	30									

毒針は今どこに……

かつてこの村の道具屋では、毒針という魔法使い専用の武器が売られていたらしい。今、この村では伝説のアイテムとなっているが、道具屋の主人が1つ位隠し持っていることも充分考えられるぞ。 ▶P75

カザーブ地方

シャンパーニの塔

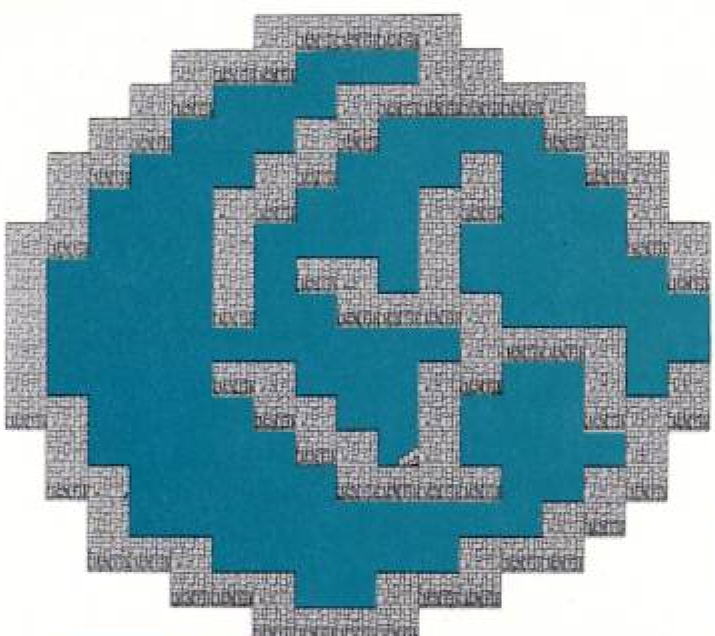
到達レベル **14**

カザーブから西へ進んだところにある塔。噂(うわさ)に聞いていた盗賊たちの隠れ家だ。金の冠はここにあるのだろうか……。

出現モンスター

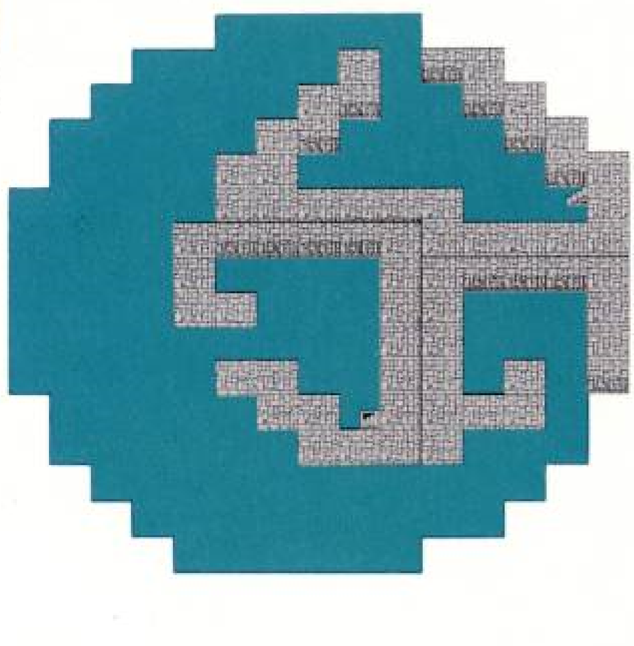
キラービー（1・2F）	▶44
軍隊ガニ（1・2F）	▶44
こうもり男（1〜4F）	▶43
ギズモ（1〜4F）	▶45
さまよう鎧（1〜4F）	▶47
お化けキノコ（1〜4F）	▶45
毒イモムシ（3・4F）	▶46
カンダタ	▶46
カンダタ子分	▶46

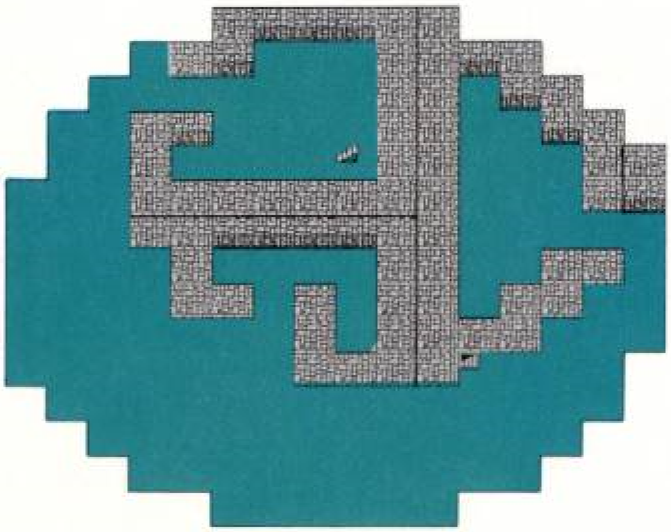




▲ 1F ×1

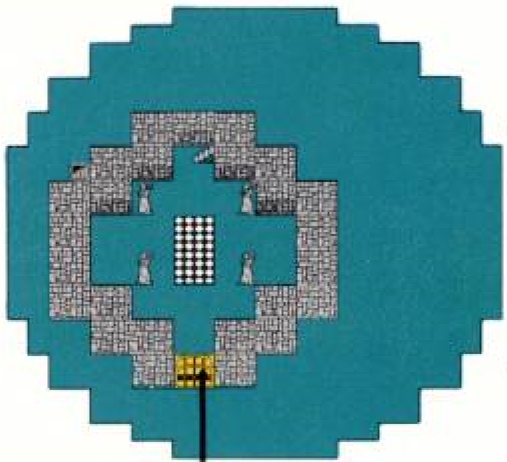
▼ 2F ×0





▲ 3F ×1





盗賊の鍵の扉

▲ 4F ×0



▲ 5F ×0

塔に潜む盗賊たち

この盗賊たちの強さは、並じゃない。ここに来るまでの敵とは大違いだ。油断をすると、あっという間に全滅するかもしれない。慎重に戦うべきである。

戦い方としては、まず、3人の子分から倒していき、一番強い首領は最後に全員で集中攻撃をするのがいいだろう。



▲ 6F ×2

ノアニール地方

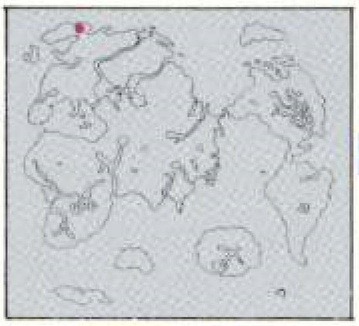
ノアニールの村

到達レベル 12

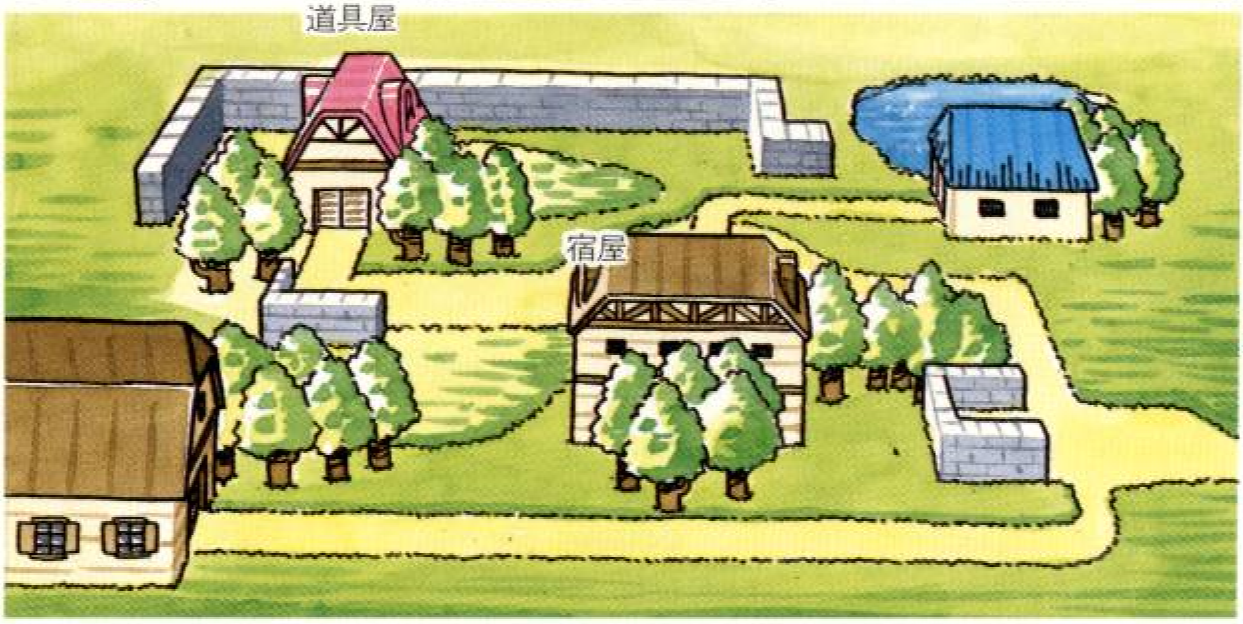
扉 ×3 ×0 ×0

1人 5G

カザーブの村の酒場で聞いた眠りの村だ。ほとんど全部の人が立ったまま眠っているのだ。







道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
魔道士の杖 ▶P76	1500	+15	—	—	—	—	○	○	—	—
身かわしの服 ▶P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
聖水 ▶P92	20									
キメラの翼 ▶P92	25									
満月草 ▶P92	30									
まだらクモ糸 ▶P93	35									

この村が目覚めてから

村が眠りから覚めたら、村の全ての人と話してみよう。これから先の進み方を教えてくれる。

ノアニール地方

エルフの隠れ里

到達レベル **12**

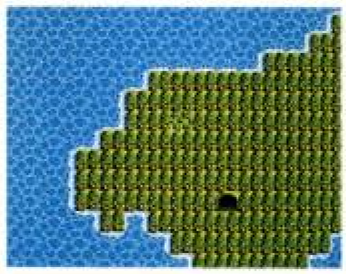
扉
×0
×0
×0

ノアニールの村から更(さら)に西、しげみの中にある村には人間嫌いの妖精(エルフ)たちが隠れ住んでいる。眠りの村ノアニールと関係が？





▼



道具屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
天使のローブ ▶P86	3000	＋35	—	—	—	○	○	○	—	—
祈りの指輪 ▶P93	2500									
消え去り草 ▶P97	300									
キメラの翼 ▶P92	25									
毒蛾の粉 ▶P93	500									
まだらクモ糸 ▶P93	35									



人間嫌いの妖精たち

些細(ささい)なことから人間を嫌いになってしまったという妖精たち。今もなお、ホビット以外の他種族とは、接触を避けるようである。姿さえ変えることができれば、道具屋で買物をすることも可能になるのだが……。

ノアニール地方

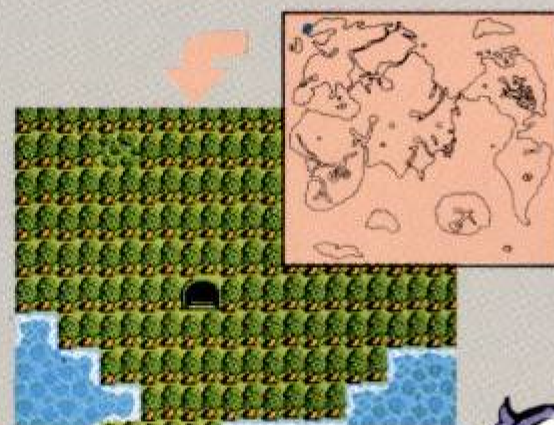
ノアニール西の洞窟

到達レベル **13**

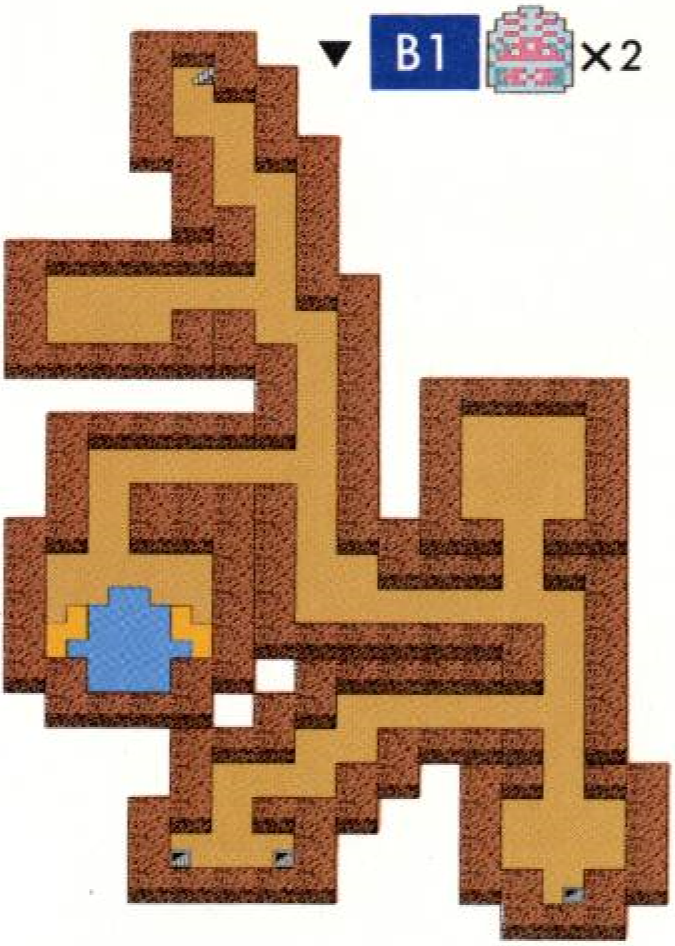
ノアニール地方の西の果てに、ポッカリと口を開けた洞窟。村人の眠りを覚ますための秘密は、どうやらここにありそうだ。

出現モンスター

バリイドドッグ	(B1～B4)	▶47
バンパイア	(B1～B4)	▶47
マタンゴ	(B1～B4)	▶48
人食い蛾	(B2～B4)	▶48



▼B1 ×2

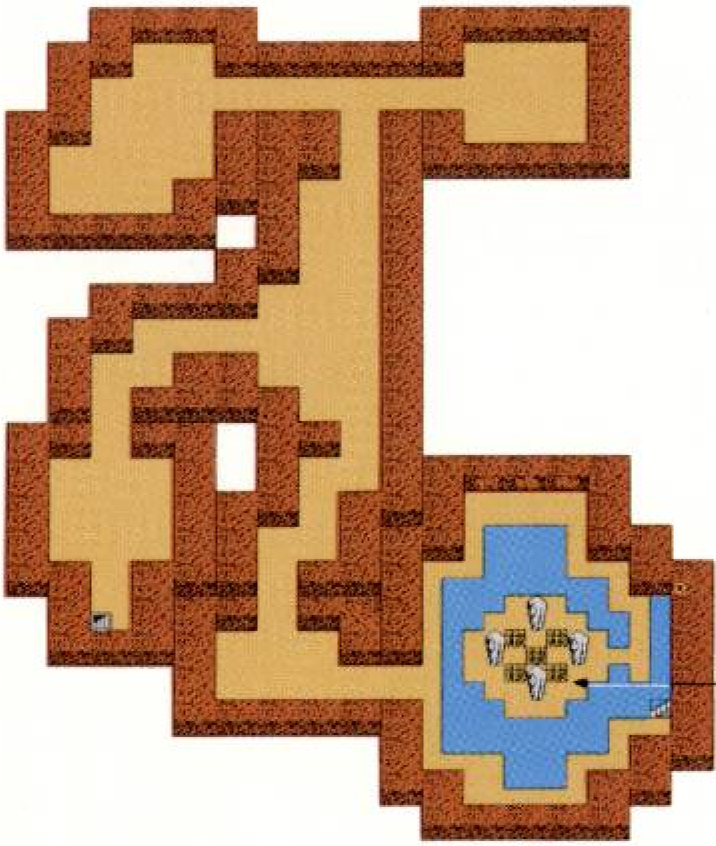


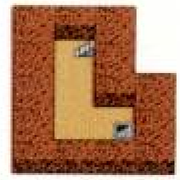


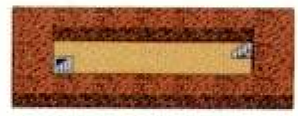
回復の泉で体力の回復を

地下2階にある回復の泉は、中央に立つだけで、一瞬にしてHP(ヒットポイント)とMP(マジックパワー)を全快させてくれる不思議な泉だ。

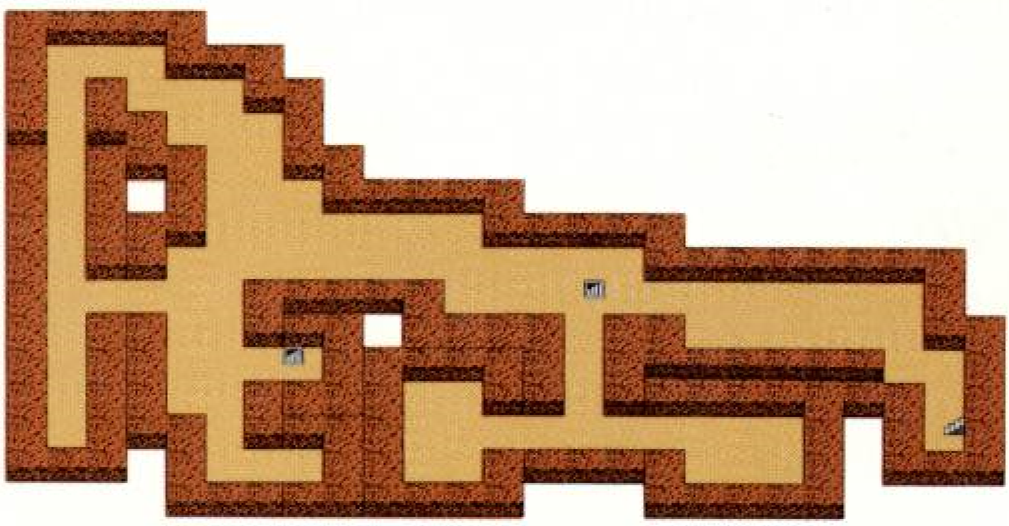
この洞窟には、僅(わず)か4種類のモンスターしか出現しない。しかし、そのモンスターたちは、なかなかの強敵揃(そろ)いだ。回復の泉を上手く使おう。

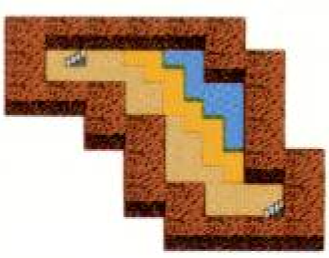




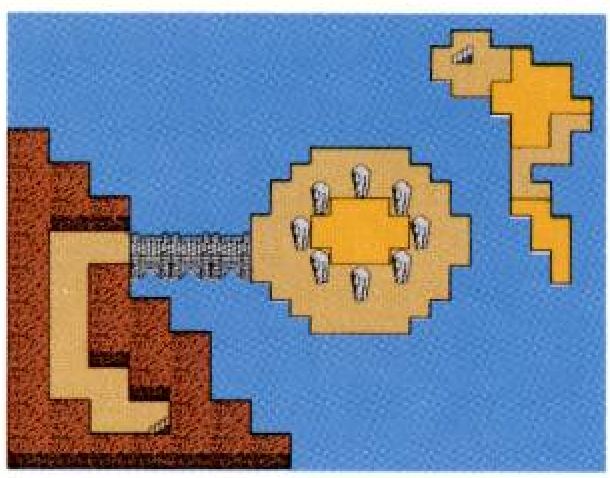


◀▲ B2 ×2





◀ B3 ×5



▶ B4 ×1

アッサラームの町

到達レベル **14**

扉 ×2 ×2 ×0

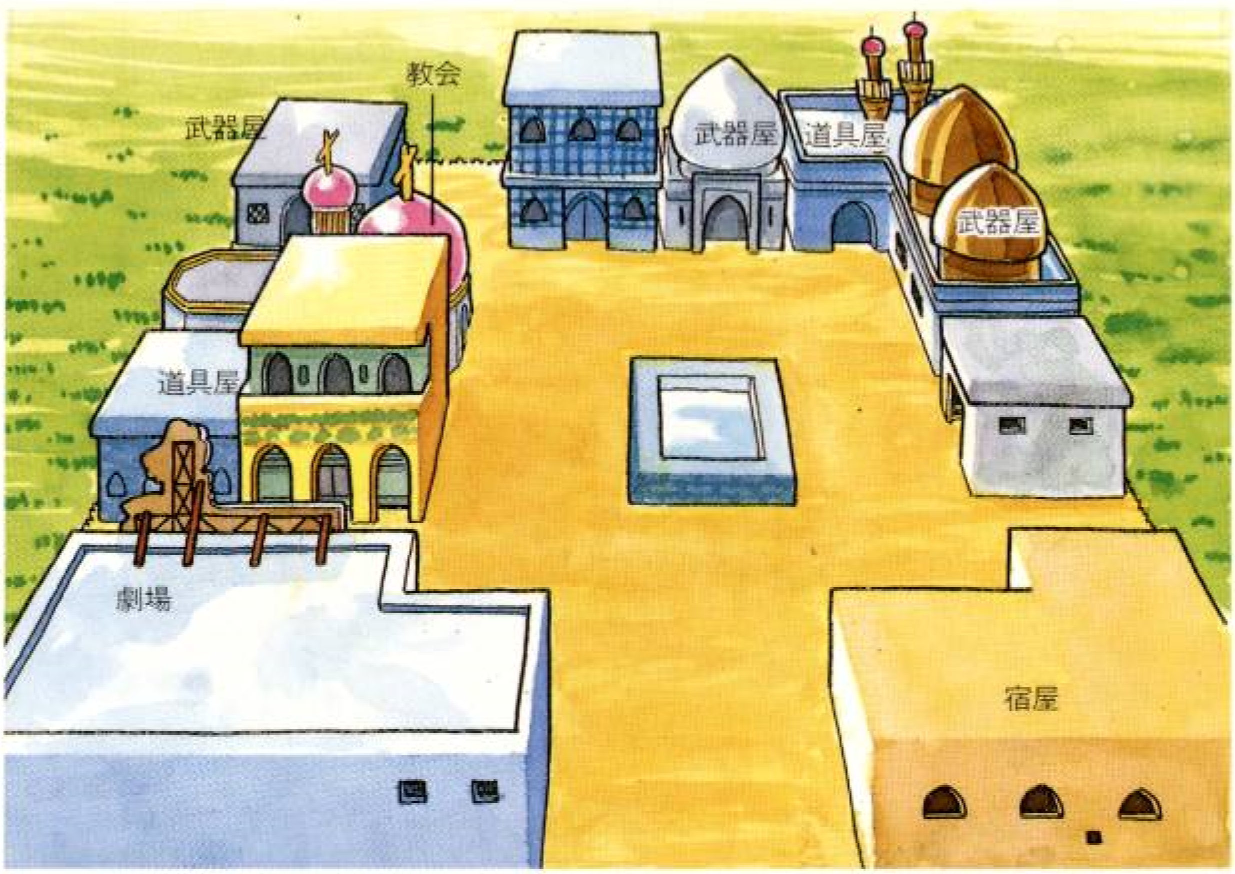
INN 1人 7G ×2 ×3

ベリーダンスが名物の町アッサラーム。昼と夜では雰囲気がガラッと変わる、2つの顔を持った町だ。



▶





夜は大人の町である

大人の町としての夜の顔を持っているだけあり、夜になると町のステージでベリーダンスが見られる。それに夜の町には、きれいなお姉さんもいる。声をかけてみると……。

また、武器屋の中には夜だけしか営業してない店もある。なかなかいいものが売っているぞ。イシスへ行く前に、昼と夜の両方を見ておきたい楽しい町だ。

武器屋

町の北東にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
くさりかたびら ▶P83	480	+20	○	○	―	○	―	○	○	―
鉄の鎧 ▶P84	1100	+25	○	○	―	―	―	―	○	―
青銅の盾 ▶P91	180	+ 7	○	○	―	○	―	○	○	―
鉄の盾 ▶P91	700	+12	○	○	―	―	―	―	○	―
鉄のまえかけ ▶P84	700	+22	―	―	―	―	―	―	○	―
アブない水着 ▶P88	78000	+ 1	女	女	女	女	女	女	女	女

町の北西にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鉄の斧 ▶P77	?	+40	○	○	▽	―	―	―	○	○
大鋏 ▶P78	?	+48	―	○	―	―	―	―	―	―
身かわしの服 ▶P83	?	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
ターバン ▶P89	?	+ 8	―	―	―	―	―	―	○	○
鉄兜 ▶P90	?	+16	○	○	―	○	―	○	―	―
理力の杖 ▶P78	?	+55	―	―	―	○	○	○	―	―

町の北側にある武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
聖なるナイフ ▶P76	200	+14	○	○	▽	○	○	○	○	○
くさり鎌 ▶P76	550	+24	○	○	▽	○	―	○	○	○
鉄の槍 ▶P76	750	+28	○	○	▽	○	―	○	○	○
鋼鉄の剣 ▶P77	1500	+33	○	○	▽	―	―	○	○	―
鉄の斧 ▶P77	2500	+40	○	○	▽	―	―	―	○	○

道具屋

町の北東にある道具屋

アイテム名	買値(G)
毒消し草 ▶P92	10
満月草 ▶P92	30

町の西にある道具屋

アイテム名	買値(G)
薬草 ▶P92	?
毒消し草 ▶P92	?
聖水 ▶P92	?
キメラの翼 ▶P92	?
満月草 ▶P92	?
まだらクモ糸 ▶P93	?

イシス地方

イシスの城下町

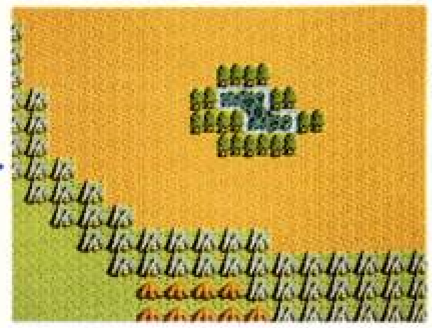
到達レベル **15**

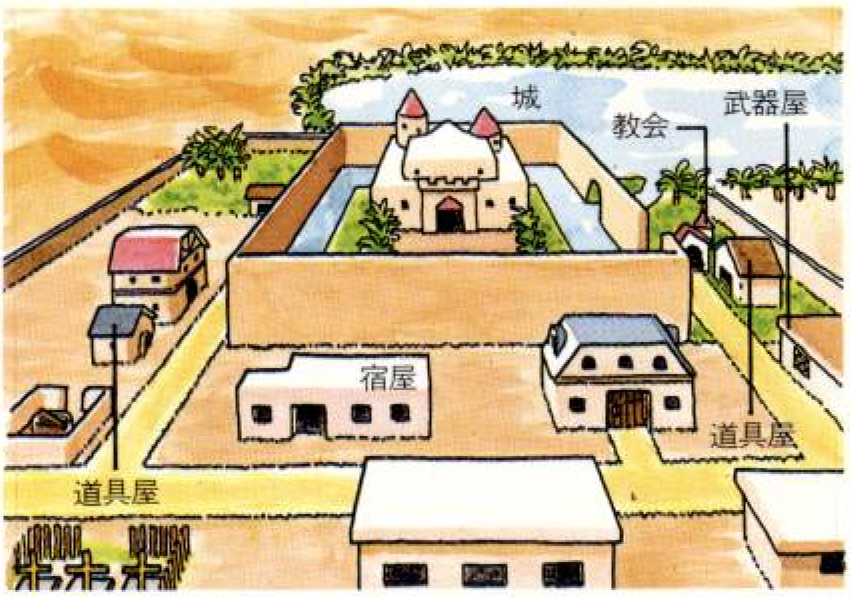
扉
×5
×4
×0

INN 1人 10G SAVE

砂漠の南、オアシスに生まれた休息の場所、それが発展し美しい女王の国となったのがこの国だ。







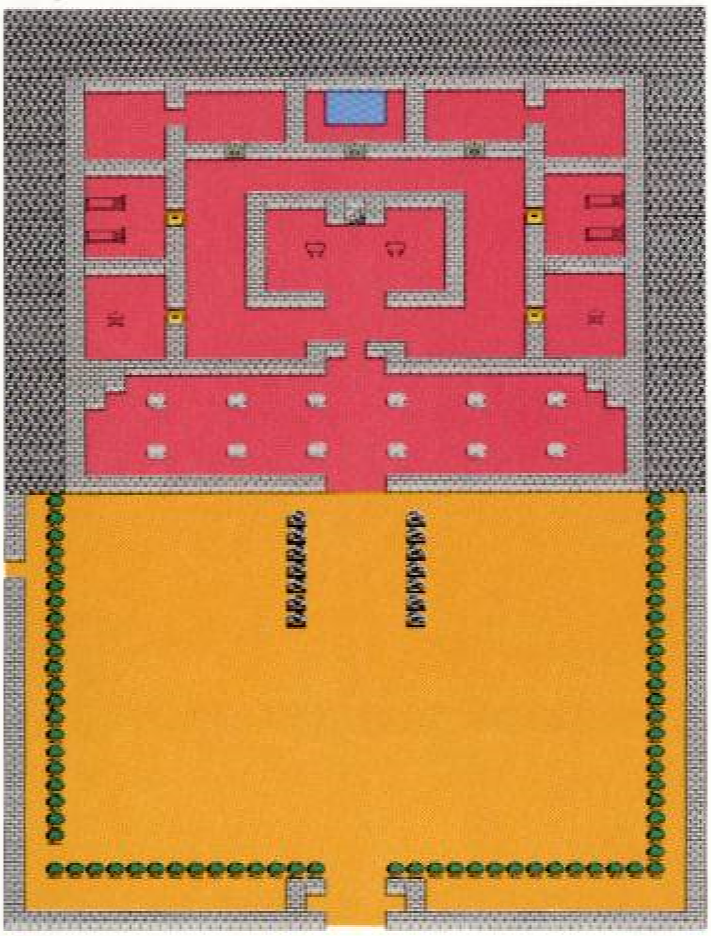
町
×1
×0
×0

武器屋

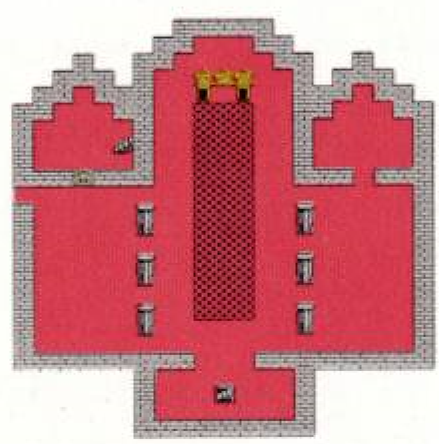
アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鋼鉄の剣	▶P77	1500	+33	○	○	▽	—	—	○	○	—
鉄の斧	▶P77	2500	+40	○	○	▽	—	—	—	○	○
大鋏	▶P78	3700	+48	—	○	—	—	—	—	—	—
鉄の鎧	▶P84	1100	+25	○	○	—	—	—	—	○	—
身かわしの服	▶P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
鋼鉄の鎧	▶P85	2400	+32	○	○	—	—	—	—	—	—
鉄の盾	▶P91	700	+12	○	○	—	—	—	—	○	—

イシスの城

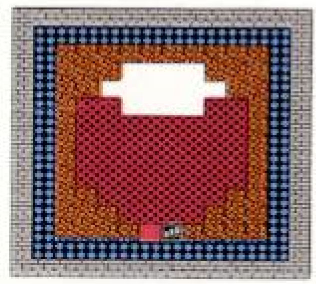
城
×4
×4
×0



◀ 1F



▲ 2F



▲ 3F

道具屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
皮の帽子	▶P89	80	+2	○	○	—	○	○	○	○	○
薬草	▶P92	8									
毒消し草	▶P92	10									
聖水	▶P92	20									
キメラの翼	▶P92	25									
満月草	▶P92	30									

城に隠されたアイテム

町で聞いた、夢のようなアイテムは、この城の地下室にあるらしい。地下通路を先に進んだところにあるので、ピラミッドへ行く前に入手しておきたい。それとは別に、女王様の寝室でも何かもらえるだろう。

イシス地方

ピラミッド

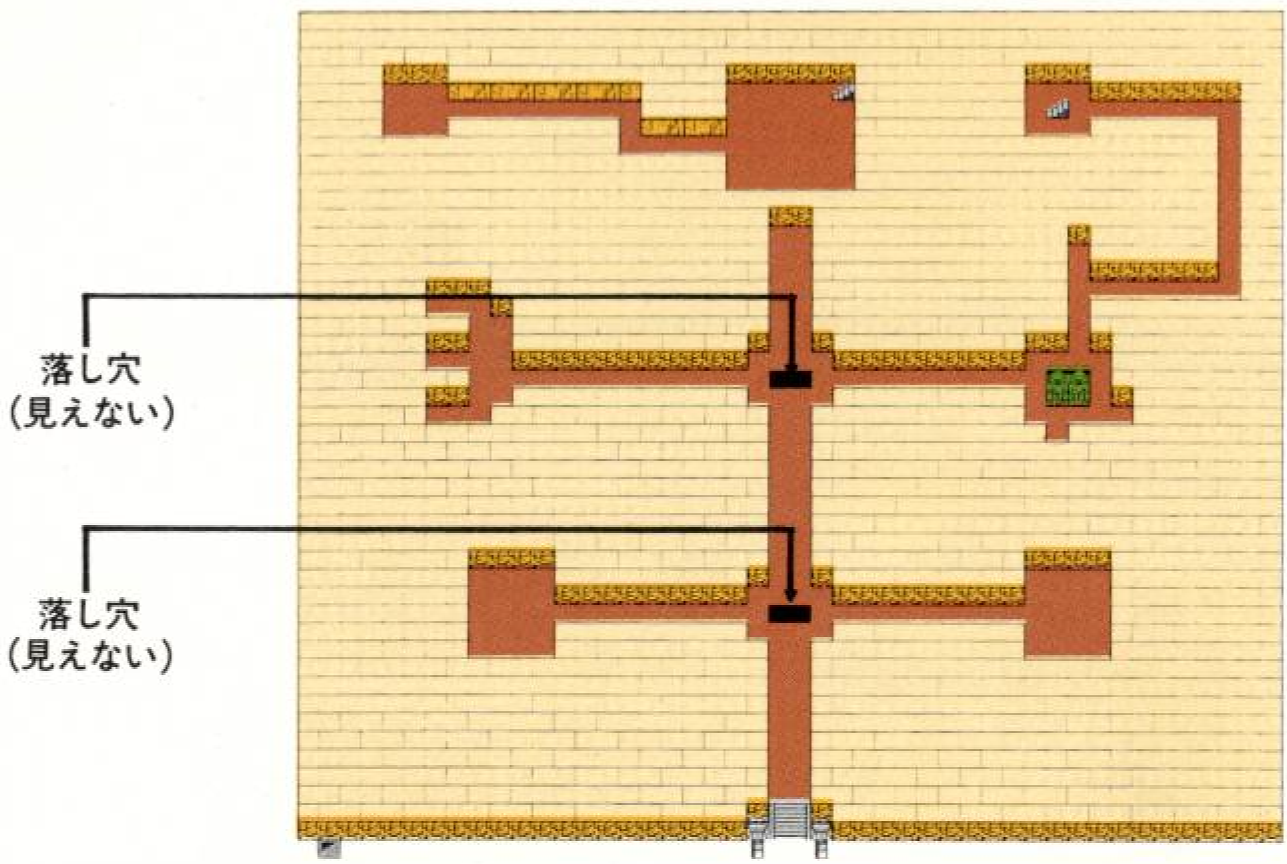
到達レベル
16

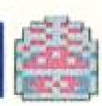
イシスを北上すると現れる四角錘(しかくすい)の建造物。幾(いく)つもの罠(わな)によって守られた巨大な王家の墓だ。仕掛けに惑わされるな。

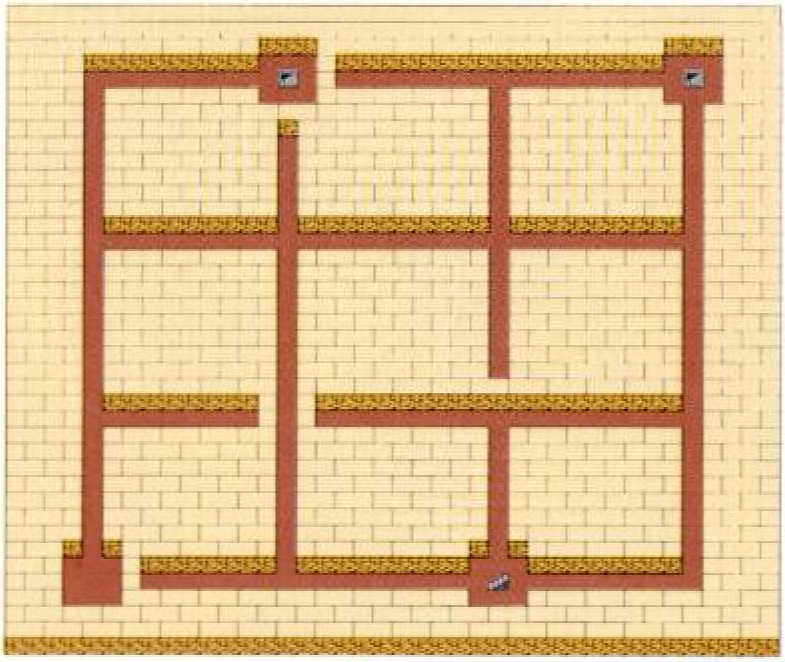
出現モンスター

- ミイラ男（B2〜6F） ▶49
- 大王ガマ（B2〜6F） ▶49
- 火炎ムカデ（1・2F） ▶50
- 笑い袋（1〜6F） ▶50
- 人食い箱（1F） ▶51
- 怪しい影（B2・B1） ▶51
- マミー（B2・B1、3〜6F） ▶51



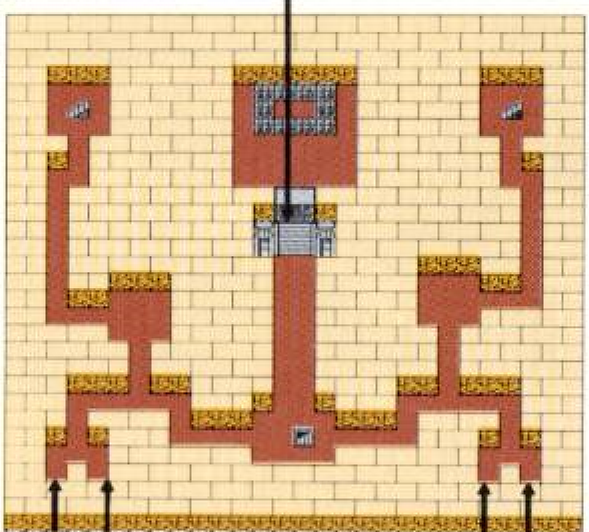


▲ **1F**  ×8



▼ 3F ×2

▲ 2F ×1



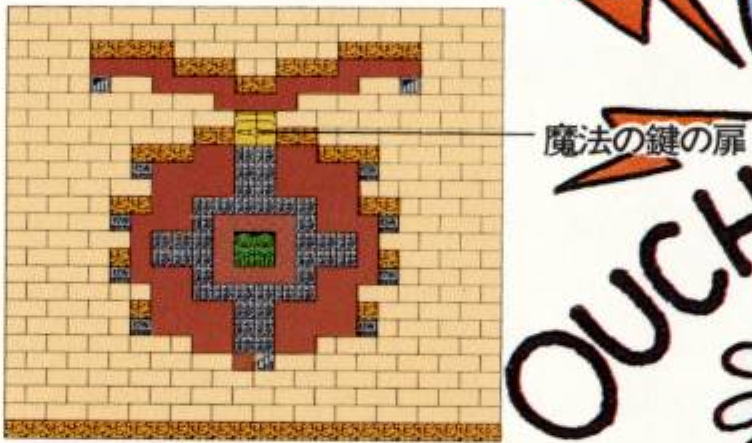
仕掛けだらけの大迷宮

1階には2カ所に落とし穴があり、うっかり足を踏み入れると、呪文が全く効かない地下に落ちてしまう。また3階にある石壁は、機械的な仕掛けで閉じられている。イシスで聞いた歌を思い出そう。

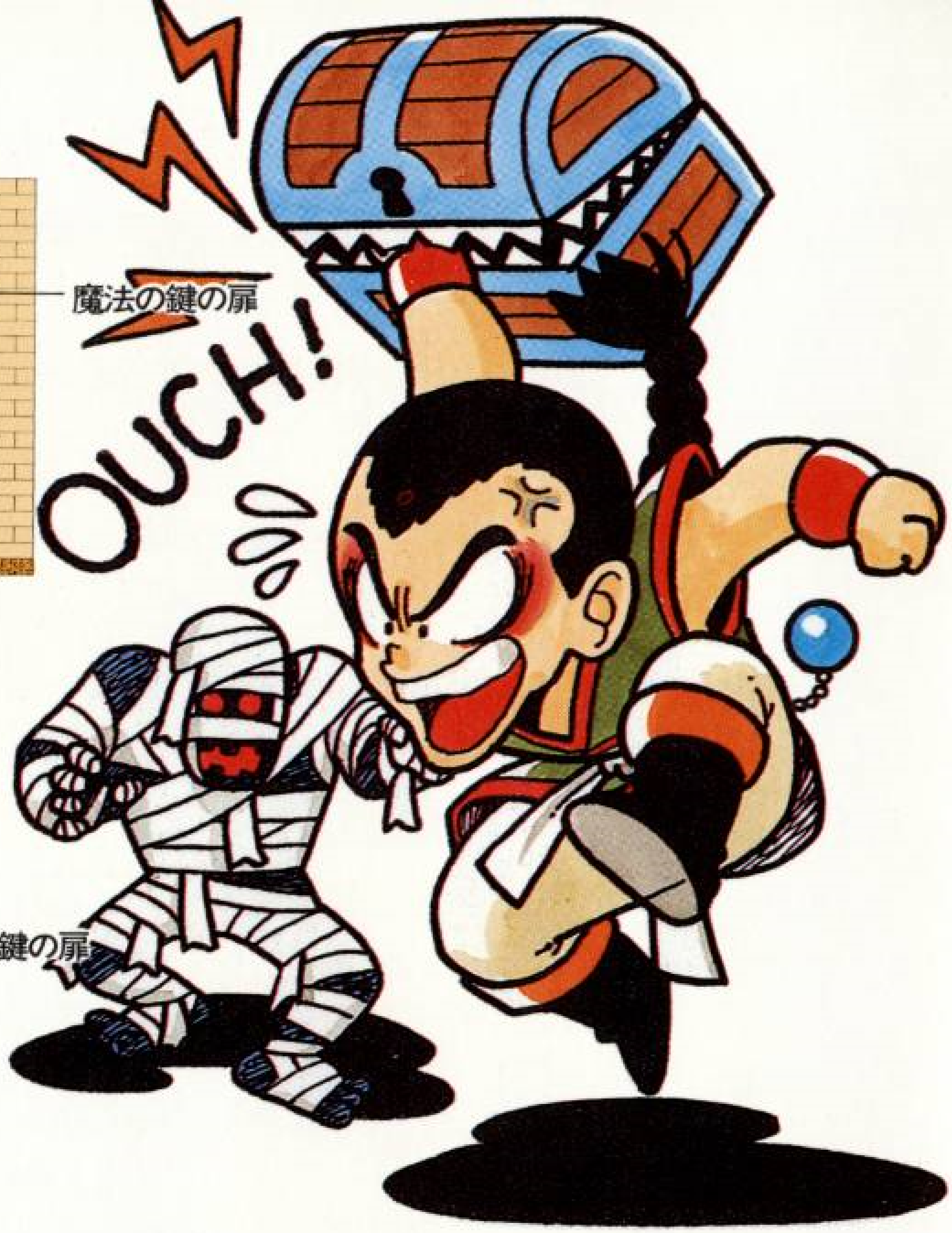
このピラミッドには、地下2階が存在する。そこに幻のアイテムが……。地下1階をくまなく調べれば、隠された階段が見つかるかも。

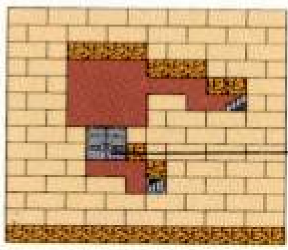


イシス地方

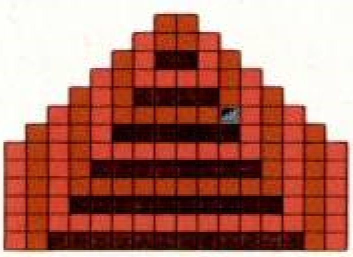


▲ 4F ×12

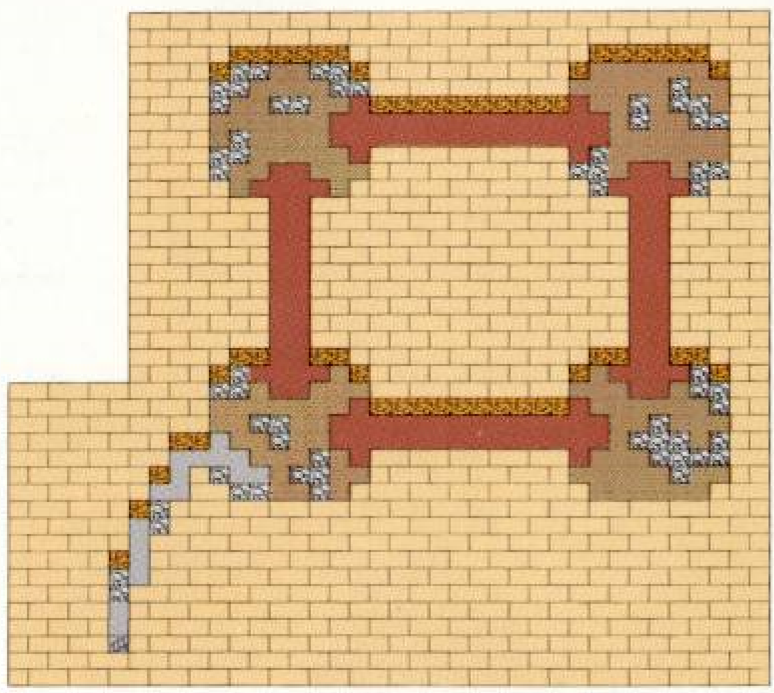




▲ 5F ×1



▲ 6F ×0



▲ B1 ×0

ポルトガ地方

ポルトガの城下町

到達レベル 17

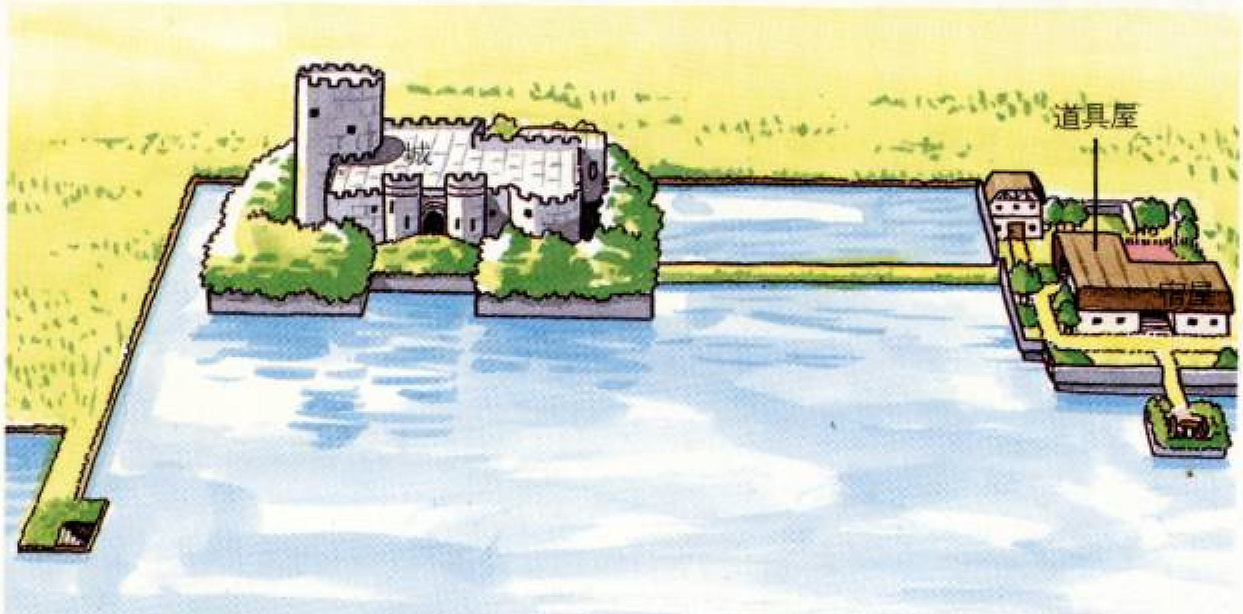
扉
×3
×1
×0

INN 1人 10G

海がすぐ目の前までせまった簡素な港町。沖から運ばれてくる潮風には、未知なる世界の香りがする。







城の扉	×1	町の扉	×2
	×1		×0
	×0		×0

道具屋

アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8
毒消し草	▶P92	10
聖水	▶P92	20
キメラの翼	▶P92	25
満月草	▶P92	30

港のある町ポルトガ

この地方では、胡椒(こしょう)一粒は黄金一粒の値うちがある。それほどまでに高価な品物の黒胡椒だが、アッサラームの東方、バハラタの町では安く売られているらしい。ポルトガの王様から王の手紙をもらったら、ノルドの洞窟を通ってバハラタの町へ向かおう。

バハラタ地方

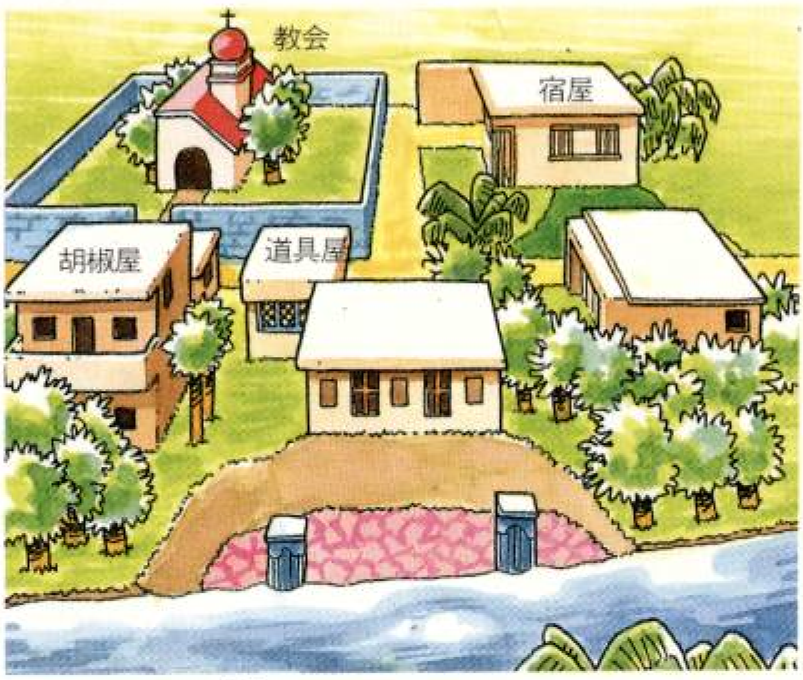
バハラタの町

到達レベル **18**

扉 ×3 ×0 ×0

INN 1人 12G

聖なる河が流れ、黒胡椒が実る土地バハラタ。この町に来れば、胡椒が手に入ると思ったのだが、胡椒屋は妙に騒がしく……。







道具屋

アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8
毒消し草	▶P92	10
聖水	▶P92	20
キメラの翼	▶P92	25
満月草	▶P92	30
まだらクモ糸	▶P93	35

黒胡椒を入手するには

黒胡椒を求めて、はるばるバハラタからやって来たのだが、どうやら胡椒を手にいれるためには、胡椒屋の主人の頼みを聞いてあげる必要がありそうだ。

バハラタ東の洞窟は、かなり強力か敵が出現するので、この町へ来るまでに貯めたお金で装備を強化して戦いたい。イシスに戻り、買えるだけの装備を身につけてから向かおう。

バハラタ地方

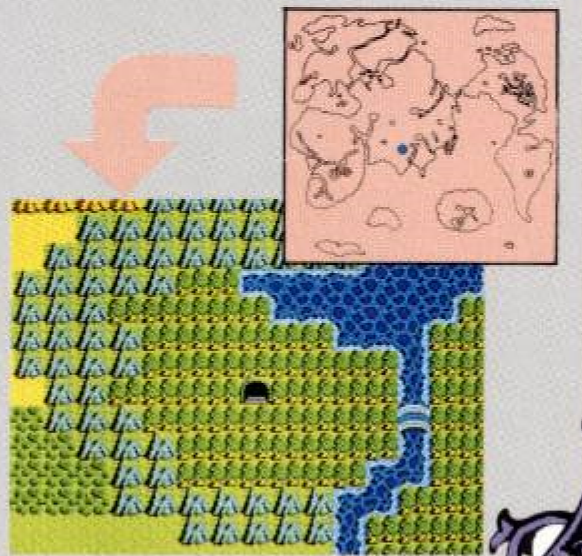
バハラタ東の洞窟

到達レベル **19**

バハラタの町の北東、橋を2つ渡ったところにある洞窟には、人さらいが住んでいるという。どうやら胡椒と関係があるらしいが。

出現モンスター

キャットフライ(B1)	▶48
笑い袋(B1)	▶50
怪しい影(B1)	▶51
人食い箱(B1)	▶51
ハンターフライ(B1)	▶52
幻術師(B1)	▶54
キャットバット(B1)	▶54
殺人鬼(B1)	▶55



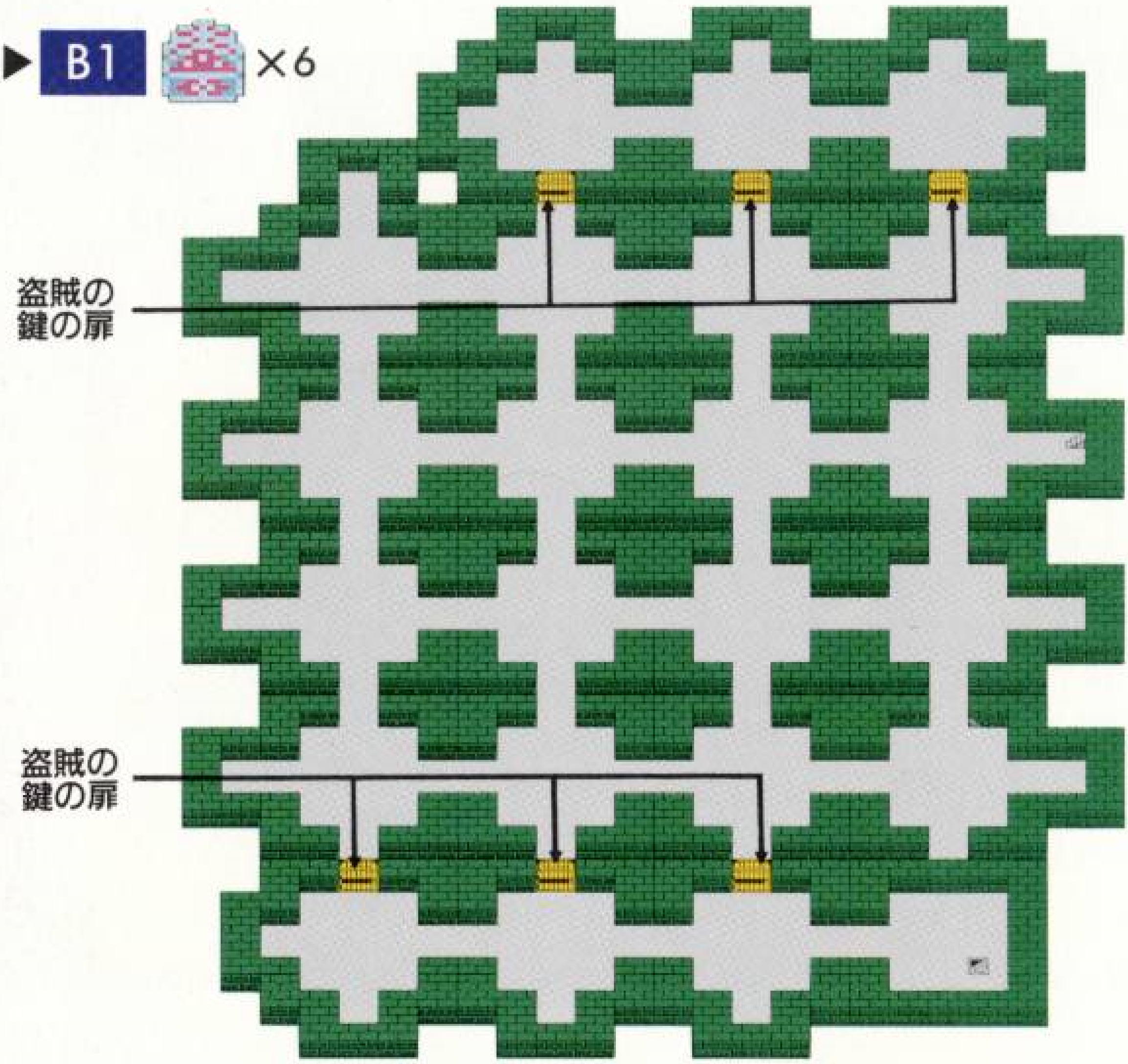
碁盤目状になった洞窟

この洞窟の地下１階は、同じような小部屋が縦横に並んだ碁盤目状をしている。注意して歩かないと自分がどこにいるかが判らなくなってしまう恐れがある。

この洞窟に来る頃には、インパスの呪文を覚えていると思う。この洞窟にも、宝箱の形をしたモンスター、人食い箱が現れる。インパスを唱えれば、宝箱が危険かどうかが判るので、必要に応じて使ってみるといいだろう。

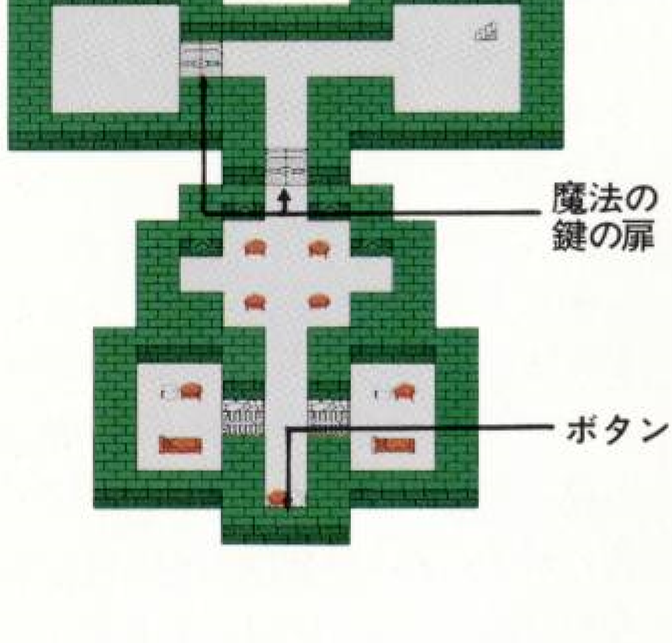


▶ B1 ×6





▶ B2 ×4



ダーマ地方

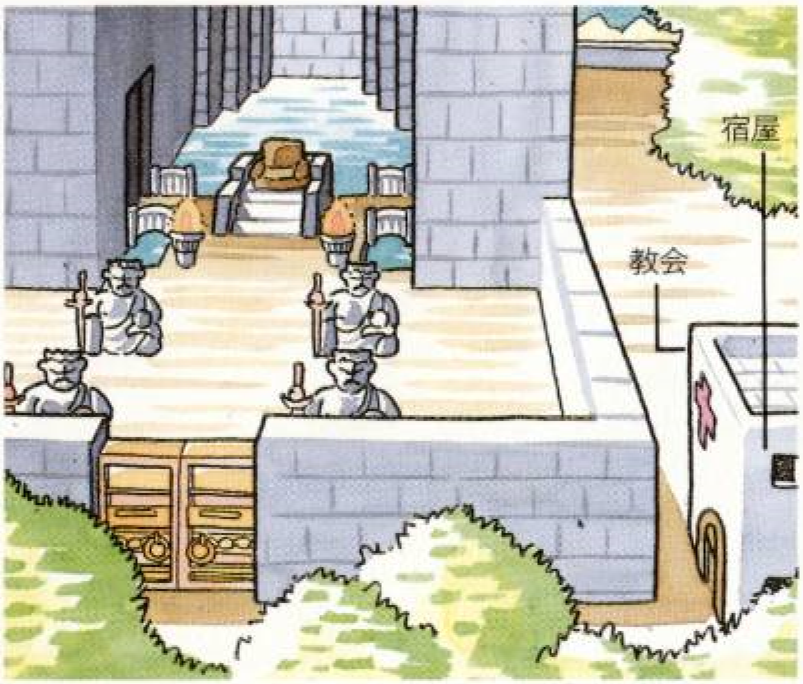
ダーマの神殿

到達レベル **20**

扉 ×0 ×1 ×0

INN 1人 2G　SAVE

ダーマ地方の山奥、人里離れたところにある巨大な神殿。修業を積んだ者たちが、新たな職業に転身するための聖なる場所だ。







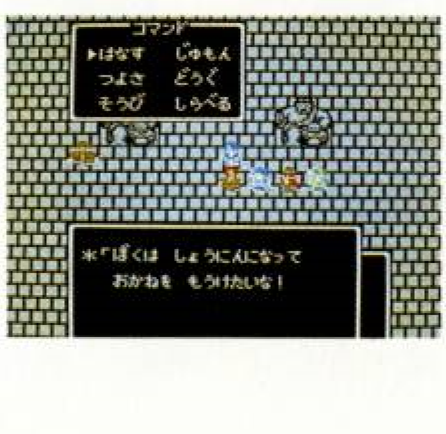
冒険の書の記録に便利

この神殿では、勇者以外のキャラクターなら誰でも別の職業に転職が可能だ。しかし、転職をするとどんなに修業をつんだ者もレベル１に戻され、また能力にも変化が生じるので、よく考えて行ないたい。 ▶P28

ここでは入ってすぐのところで冒険の書の記録ができるので、急いでゲームをやめたい時は便利だ。転職する前にも、ここで記録しておこう。



悟りを開けば、賢者にもなれる。



転職をしようと、たくさんの人が。

ダーマ地方

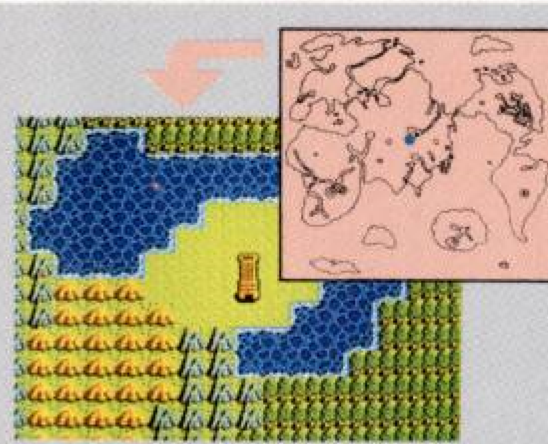
ガルナの塔

到達レベル
21

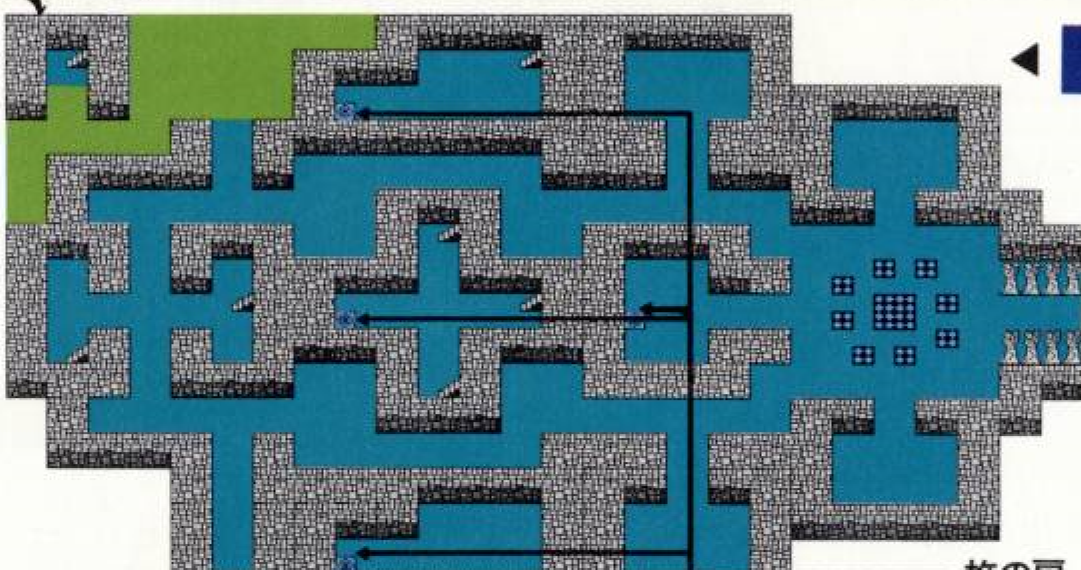
ダーマから北上すると現れる、湖の真中にそびえ立つ塔ガルナ。転職の神殿の近くにあるということは、何かがあるに違いない。

出現モンスター

- 怪しい影（1F） ▶51
- ハンターフライ（1F） ▶52
- 幻術師（1F） ▶54
- マッドオックス（1F） ▶55
- キラーエイプ（1F） ▶55
- 大クチバシ（1〜6F） ▶56
- ホイミスライム（2・3F） ▶41
- スカイドラゴン（2〜6F） ▶57
- 人食い箱（3F） ▶51
- しびれあげは（2〜6F） ▶65
- メタルスライム（4〜6F） ▶56
- ガルーダ（4〜6F） ▶56



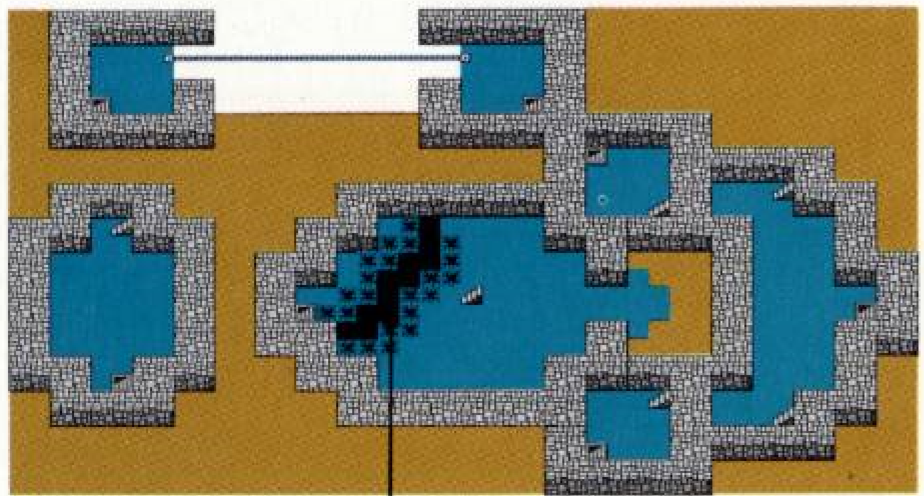
◀ 1F  ×1



旅の扉を使って進め

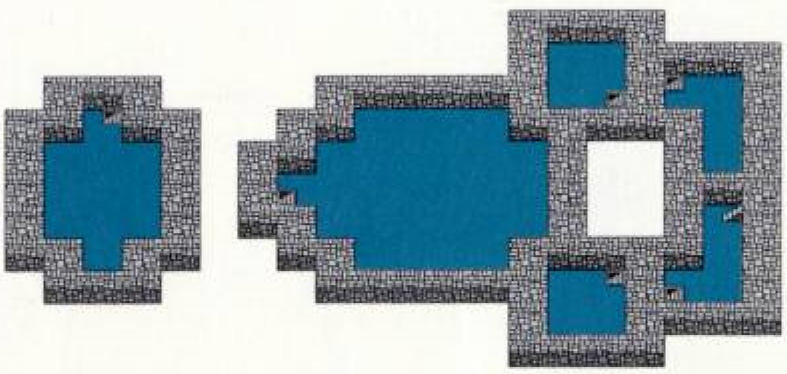
この塔には、塔内のどこかとつながっている旅の扉が4つあり、それらを利用しなければ4階以上に行けないのだ。とにかくこの塔の中で行詰まった時は、普通と違う行動をとって、冒険してみることだ。

▶ 2F ×1



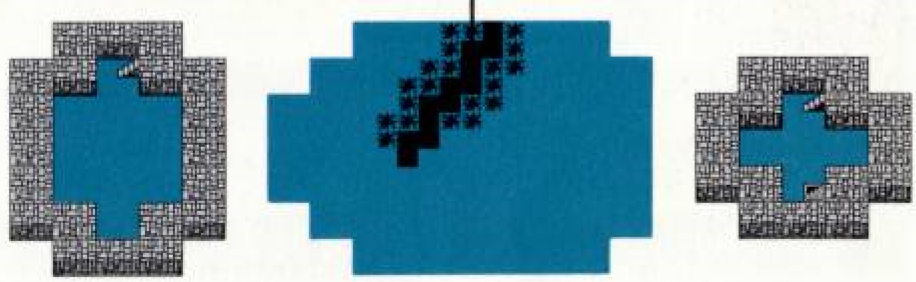
落し穴

◀ 3F ×2

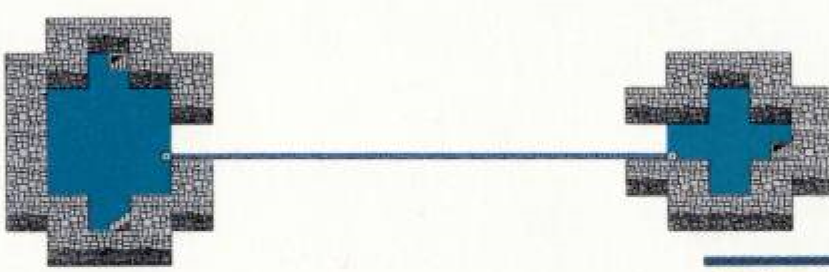


▶ 4F ×0

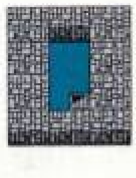
落し穴



◀ 5F ×0



▶ 6F ×1



ロープからおちると……

塔内に張ってあるロープの上で足を踏みはずすと、下に落ちてしまう。だがその結果思わぬ所に出ることも。

テドン地方

テドンの村

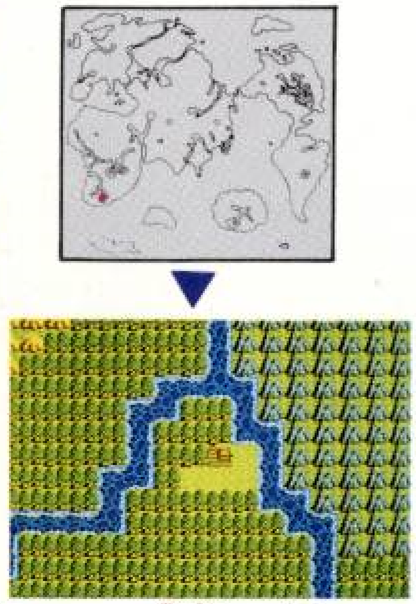
到達レベル 22

扉 ×0 ×0 ×1

INN 1人 31G

かつて魔王バラモスによって滅ぼされたはずの村テドン。外見は確かに荒れており、ところどころ壊れているようだが……。





武器屋

アイテム名	買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
理力の杖 ▶P78	2500	+55	—	—	—	○	○	○	—	—
大金槌 ▶P78	6500	+55	—	○	—	—	—	—	—	—
ゾンビキラー ▶P79	9800	+65	○	○	—	○	—	○	○	—
魔法の鎧 ▶P86	5800	+40	○	○	—	○	—	○	—	—
魔法の法衣 ▶P85	4400	+30	—	—	—	○	—	○	—	—
青銅の盾 ▶P91	180	+ 7	○	○	—	○	—	○	○	—
鉄仮面 ▶P90	3500	+25	○	○	—	—	—	—	—	—

ルーラで来られない村

この村とムオルの村は、ルーラやキメラの翼で来ることができない。

この村もアッサラーム同様、昼と夜がまるで違うという二面性を持った村だ。昼と夜の両方に来てみるのもいいだろう。

ジパング地方

ジパング

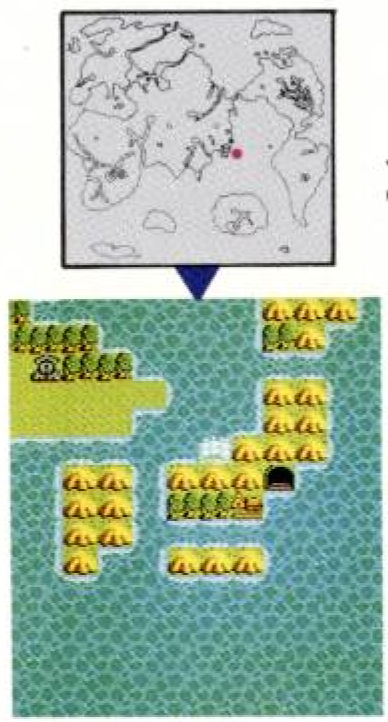
到達レベル **23**

扉
×0
×0
×0

INN 1人 15G（ダーマ東のほこら）▶P176

木と紙だけでつくられた家に住む、農耕民族の国だ。のどかであったこの国も、今は魔物の恐怖におびやかされている。





ヒミコの司る国

他との接触がほとんどない農耕民族の村だけあって、この国には、商店はもちろん、宿屋もない。しかし、北西に見えるダーマ東のほこらには宿屋があるので、必要があれば、この宿屋を利用するといいだろう。

この国は、ヒミコという神がかり的なカリスマ性を具（そな）えた人物が治めている。ジパングにおいてヒミコは絶対であり、その言葉は全てに優先するのだ。そして、この国を災厄（さいやく）から守るために怪物へ供えるいけにえの選定も、この女性の一存で決定されるらしいが……。

ジパング地方

ジパングの洞窟

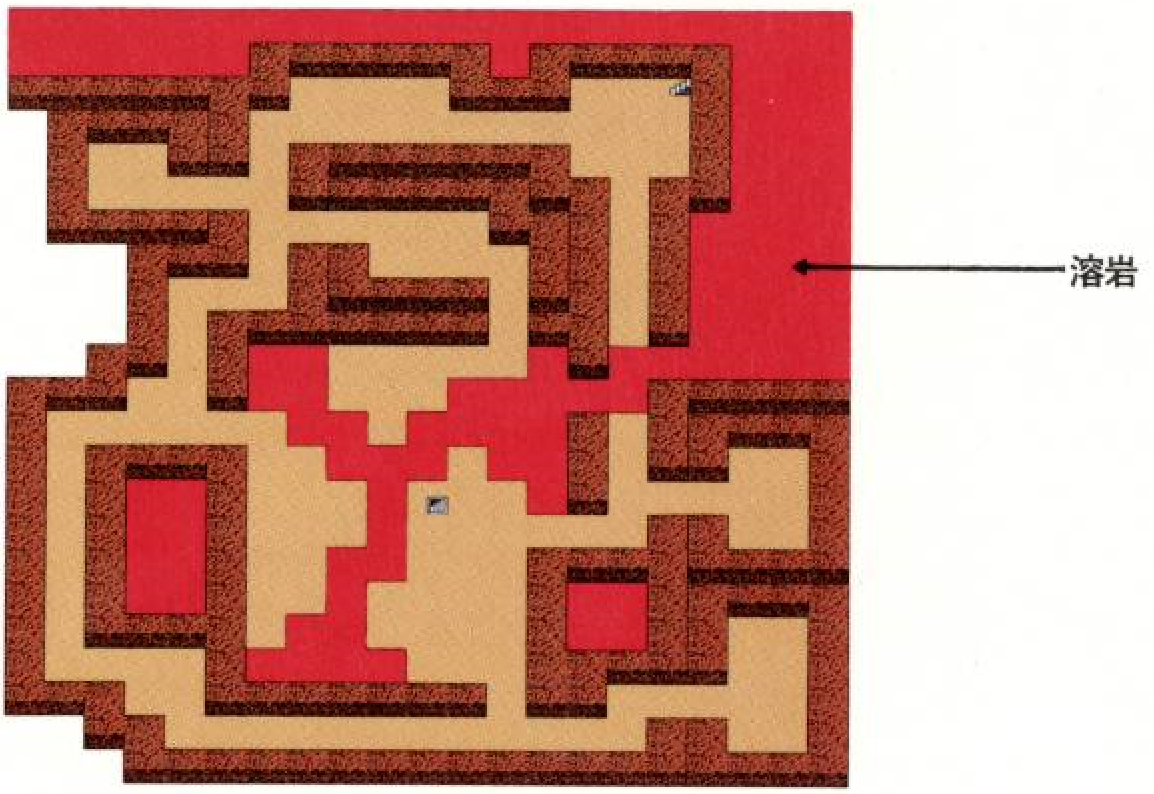
到達レベル
23

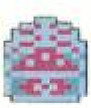
煮えたぎった溶岩が流れ出し、異常なほど気温が高くなっている、灼熱(しゃくねつ)の洞窟だ。溶岩によって通行不能になった通路もある。

出現モンスター

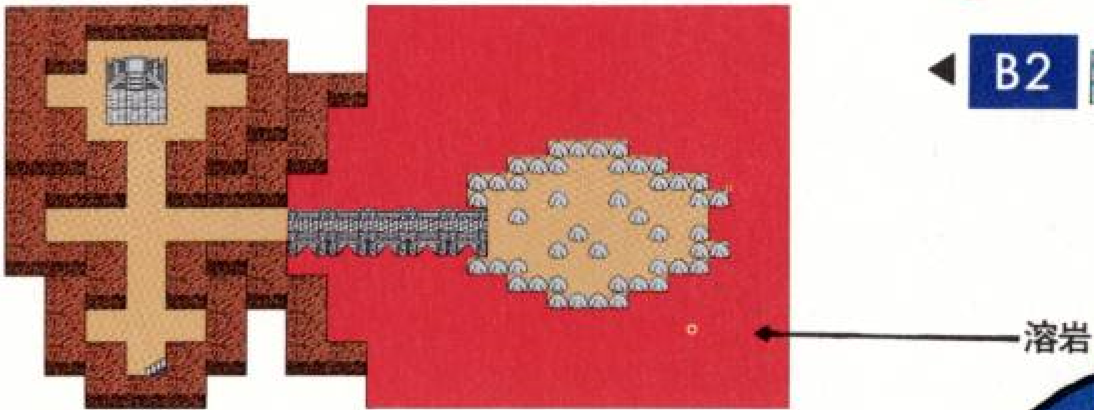
大王ガマ（B1）	▶49
メタルスライム（B1）	▶56
鬼面道士（B1・B2）	▶61
ごうけつ熊（B1・B2）	▶62
溶岩魔人（B1・B2）	▶62
腐った死体（B2）	▶54
やまたのおろち	▶62





▲ B1  ×1

◀ B2 ×0





メタルスライムを倒そう

地下２階までしかないところが、いかにもジパングらしく、つつましやかな洞窟だ。しかし、だからといって油断はできない。ここには、いろいろなタイプの敵が登場するのだ。炎を吐く溶岩魔人と、メダパニを唱える鬼面道士には気をつけた方がいいが、メタルスライムは格好の獲物(えもの)だ。倒し続ければ経験値がドッサリ。

ムオル地方

ムオルの村

到達レベル **21**

扉
×1
×0
×1

INN 1人 12G

氷原地帯のすぐ近くにある最果ての村。かつてアリアハンから1人の男が来たらしい。







武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
裁きの杖	▶P77	2700	+35	—	—	—	○	—	○	—	—
大金槌	▶P78	6500	+55	—	○	—	—	—	—	—	—
鋼鉄の鎧	▶P85	2400	+32	○	○	—	—	—	—	—	—
身かわしの服	▶P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
武闘着	▶P84	800	+23	—	—	○	—	—	○	—	—
鉄仮面	▶P90	3500	+25	○	○	—	—	—	—	—	—

道具屋

アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8
毒消し草	▶P92	10
聖水	▶P92	20
キメラの翼	▶P92	25
満月草	▶P92	30
毒蛾の粉	▶P93	500

ポカパマズという男

この村にはかつてポカパマズという人物がおり、村人たちから英雄のように慕われていたという。そして、ここの市場の2階にいる少年たちの話では、彼はなんとアリアハンから来たのだそうだ。一体、この男の正体は何者なのだろうか？

ランシール地方

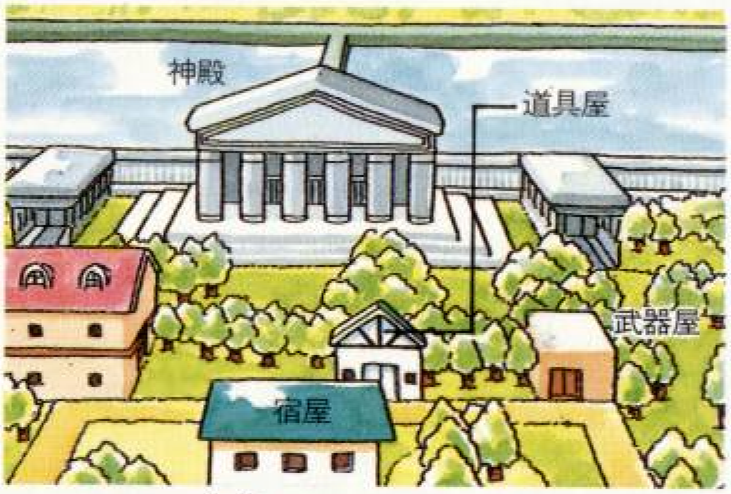
ランシールの村

到達レベル 23

扉 ×0 ×0 ×5

INN 1人 15G

環状になった山脈の一角、唯一谷間になったところにある、大きな神殿を持った村だ。しかし神殿に入るには最後の鍵が……。





武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
聖なるナイフ	▶P76	200	+14	○	○	△	○	○	○	○	○
鉄の槍	▶P76	750	+28	○	○	△	○	―	○	○	○
鉄の斧	▶P77	2500	+40	○	○	△	―	―	―	○	○
大金槌	▶P78	6500	+55	―	○	―	―	―	―	―	―
身かわしの服	▶P83	2900	+20	○	○	○	○	○	○	○	○
魔法の法衣	▶P85	4400	+30	―	―	―	○	―	○	―	―
鉄仮面	▶P90	3500	+25	○	○	―	―	―	―	―	―

道具屋

アイテム名		買値(G)
聖水	▶P92	20
キメラの翼	▶P92	25
消え去り草	▶P97	300

最後の鍵を探して

テドンで、最後の鍵がほしければここへ来いと言われた。だが鍵そのものはここにはない。この村で情報を集めた後、ある島国へ行くのだ。

エジンベア地方

エジンベアの城

到達レベル **24**

扉
×2
×1
×0

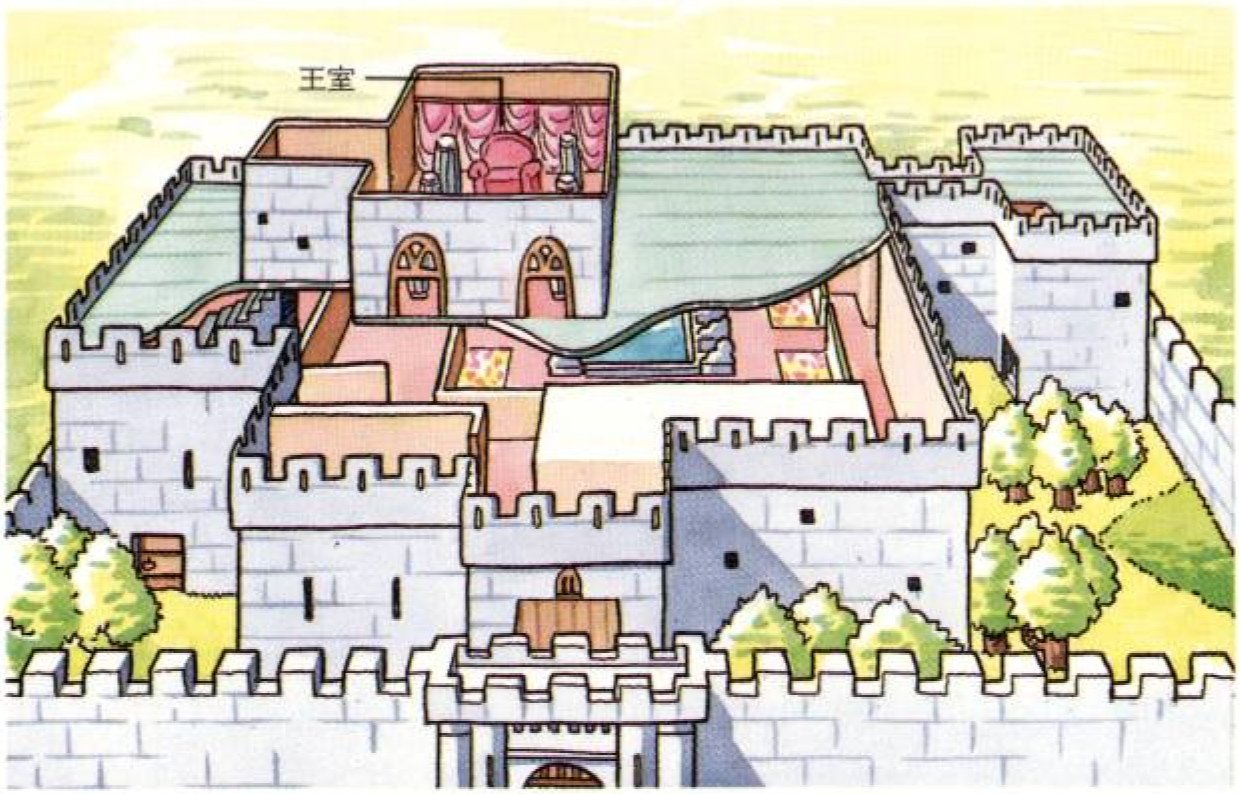
SAVE

由緒正しき歴史を誇る王国。その城の中へは、他国者の侵入を決して許さない、お高くとまった国だ。



▶





地下室には何かがある

この城のどこかに、「渇きの壺」なる品物(アイテム)があるという情報を、ランシールで聞いた。そこで城内を探してみると、三つの石が置いてある不思議な地下室を発見した。はたしてここで何をすれば目指す品物(アイテム)を取れるのだろうか?

▶P179



この三つの石を動かすと、一体どんなことが起こるのだろう……。

スー地方

スーの村

到達レベル **25**

扉 金の鍵×0 / 鍵×0 / 牢屋の鍵×0

INN 1人 5G

馬を飼って生活しているインディオ、スー族の村だ。フロンティア精神が旺盛(おうせい)な部族で今も村の者が新たな開拓に出ているらしいのだが……。







武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
ひのきの棒	▶P75	5	+2	○	○	△	○	○	○	○	○
こん棒	▶P75	30	+7	○	○	△	○	―	○	○	○
毒針	▶P75	10	+10	―	―	―	―	○	―	―	―
刺の鞭	▶P76	320	+18	○	○	―	―	―	○	○	○
布の服	▶P81	10	+4	○	○	○	○	○	○	○	○
ハデな服	▶P88	1300	+28	―	―	―	―	―	―	―	○
武闘着	▶P84	800	+23	―	―	○	―	―	○	―	―

道具屋

アイテム名		買値(G)	アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8	毒消し草	▶P92	10
聖水	▶P92	20	キメラの翼	▶P92	25
満月草	▶P92	30	毒蛾の粉	▶P93	500
消え去り草	▶P97	300			

スー地方

アープの塔

到達レベル
26

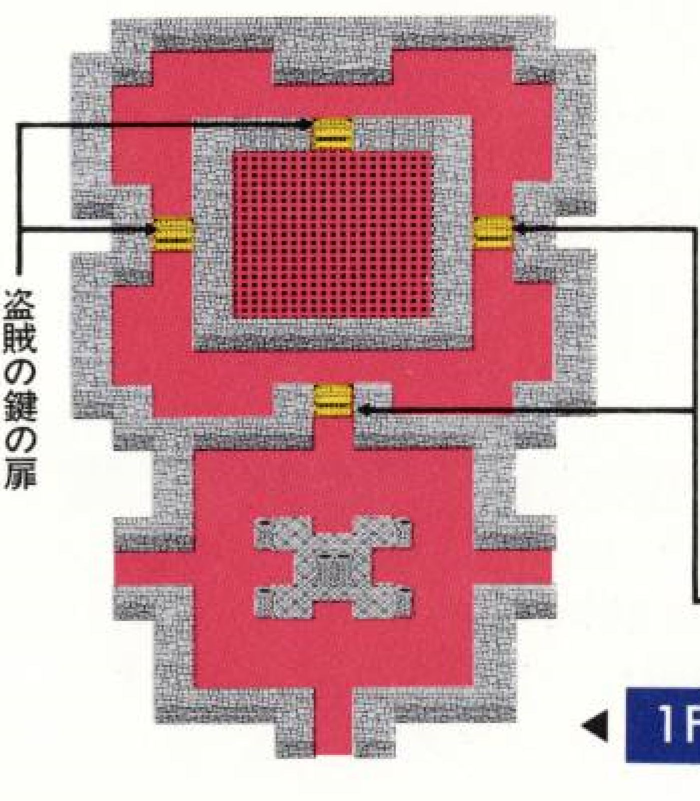
スー大陸の西海岸、小さな半島のつけ根にある塔だ。中は大きな吹き抜けになっており、その最上階では恐怖の綱渡りが待つ。

出現モンスター

ビックホーン（1・2F）	▶66
毒々ゾンビ（1・2F）	▶66
アカイライ（1・2F、5F）	▶66
エリミネーター（1〜5F）	▶67
キラーアーマー（1〜5F）	▶67
怪しい影（3・4F）	▶51
バーナバス（3〜5F）	▶63
しびれあげは（3〜5F）	▶65
スカイドラゴン（5F）	▶57
ヘルコンドル（5F）	▶59
人食い箱（5F）	▶51

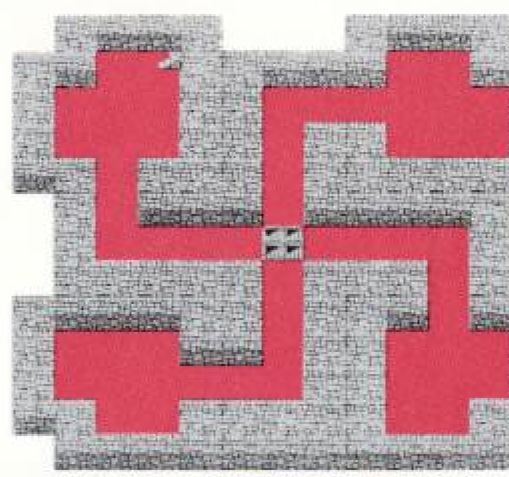




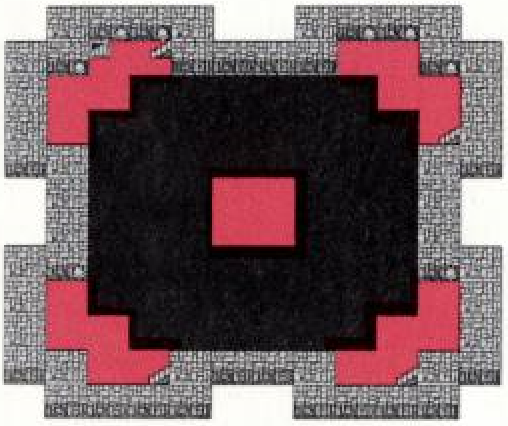


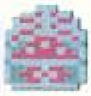
盗賊の鍵の扉

◀ 1F ×0

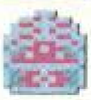


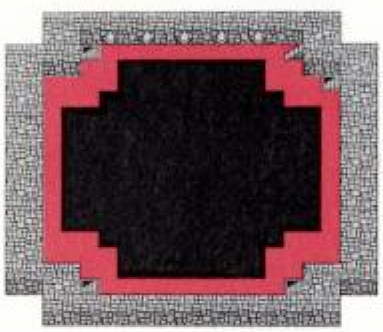
▲ 2F ×0



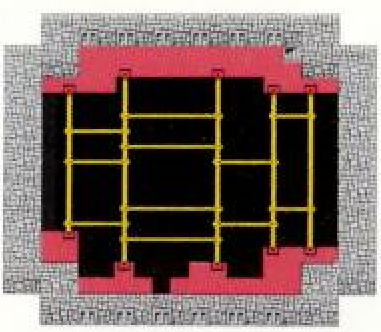
▲ 3F  ×4

▶ 4F

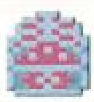
 ×0







◀ 5F

 ×3

笛と綱渡りの塔

この塔の3階から上は、中央が吹き抜けになっている。そして最上階まで昇っていくと、そこにはロープがアミダクジ状に張られている。ここでも、ガルナの塔と同じようにすればいいのだろうか?

また、ここにはスーの村で聞いた謎の笛がある。もしそれを見つけたら、行く先々で使ってみよう。オーブ探しが楽になるだろう。

サマンオサ地方

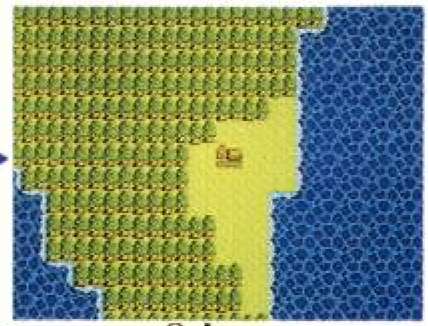
海賊の家

到達レベル **23**

扉
X2
X0
X1

悪人しか襲わないという人情味あふれる海賊が住んでいる大きな家だ。ここでは何が聞けるのだろう。







海賊たちの住む家

昼間は空っぽだが、夜になると海から帰ってきた男たちでいっぱいになる海賊たちの家。7つの海を股にかける男たちだけに物知りで、色々なことを教えてくれるだろう。

この家には地下室が2つある。1つは家の中にあるのだが、もう1つは……。家の近くに石が置いてある。調べてみるのもよいかもしれない。

⑥「防御攻撃」でダメージ減

強い敵との戦闘に使える技だ。まずコマンド「ぼうぎょ」を選択した後、Ⓑボタンでそれをキャンセルする。そしてあらたに「こうげき」を入力してやると、受けるダメージを半分にしながら敵を攻撃できるようになるのだ。知ってた？



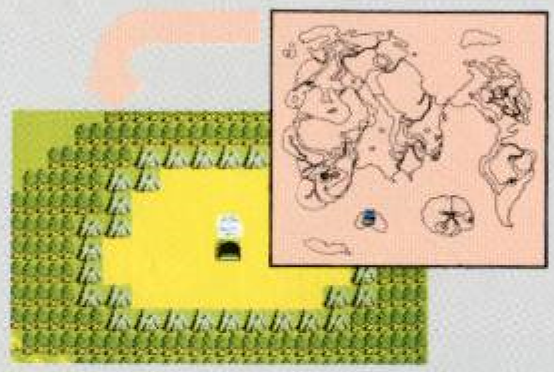
下が防御攻撃した時のダメージ。上は普通攻撃。ダメージはこうも違う。

ランシール地方

地球のへそ

到達レベル **27**

ランシール大陸の中央、まわりをぐるりと岩山で囲まれた砂漠にある。真の勇気を持つ人間しか入れない、聖なる洞窟だ。



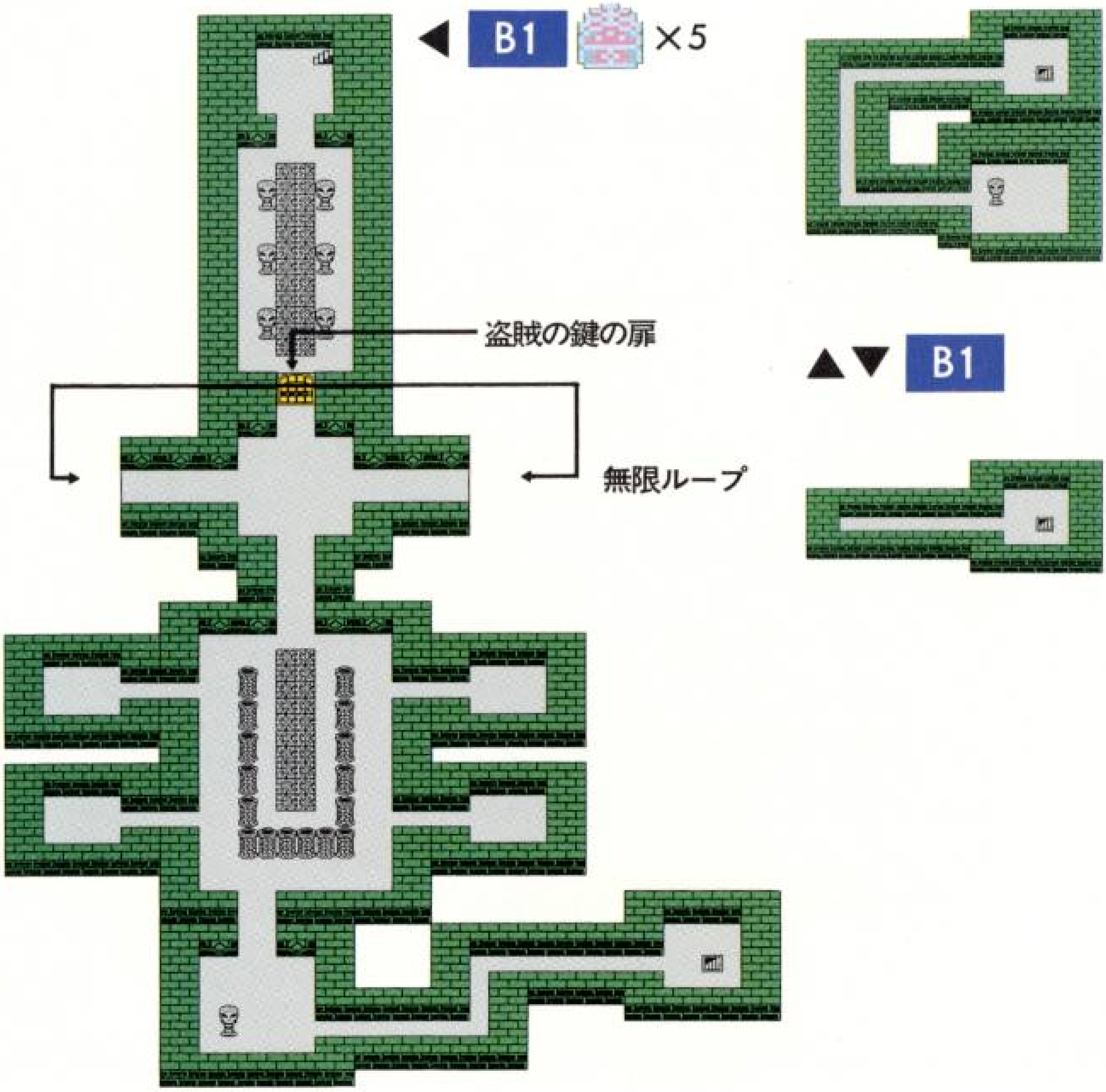
出現モンスター

マミー(B1〜B3)	▶51	マッドオックス(B3)	▶55
ミミック(B1)	▶68	スカイドラゴン(B3)	▶57
殺人鬼(B1)	▶55	魔女(B3)	▶60
さまよう鎧(B1・B2)	▶47	地獄の鎧(B3)	▶60
地獄のハサミ(B1・B2)	▶50	鬼面道士(B3)	▶61
ハンターフライ(B1・B2)	▶52	マージマタンゴ(B3)	▶52
アントベア(B1・B2)	▶53		
キラーエイプ(B1〜B3)	▶55		
メタルスライム(B1・B2)	▶56		
ベビーサタン(B1・B2)	▶63		
キャットフライ(B3)	▶48		
火炎ムカデ(B3)	▶50		

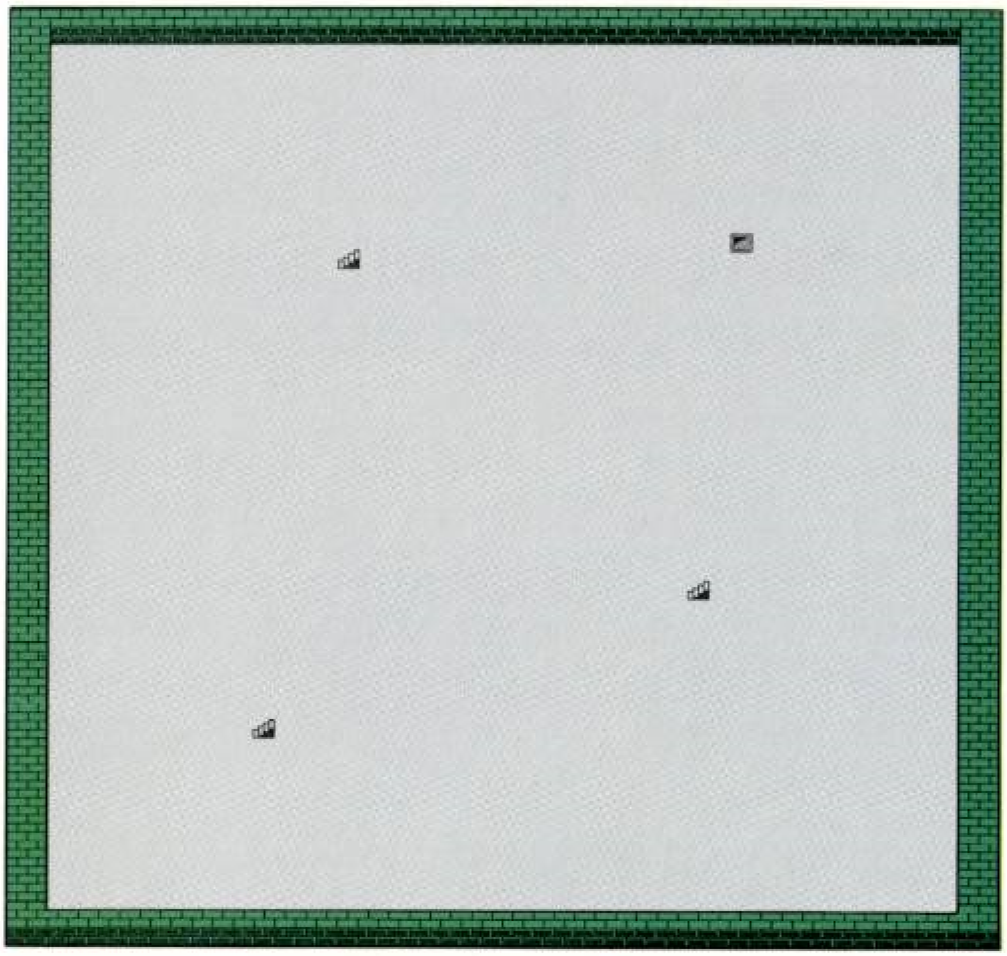
孤独と絶望感が待つ大洞窟

世界中の様々なモンスターどもが出現する巨大な洞窟、地球のへそ。この洞窟は単純だが迷い易い構造になっており、また至る所に、侵入者を孤独と絶望感に陥らせて引き返させようとする仕掛けがある。だが、それらを克服すれば、すばらしいものが手に入るはずだ。勇気と力をふりしぼって、戦いに挑もう。ここには、鍵を忘れずに持って行きたい。

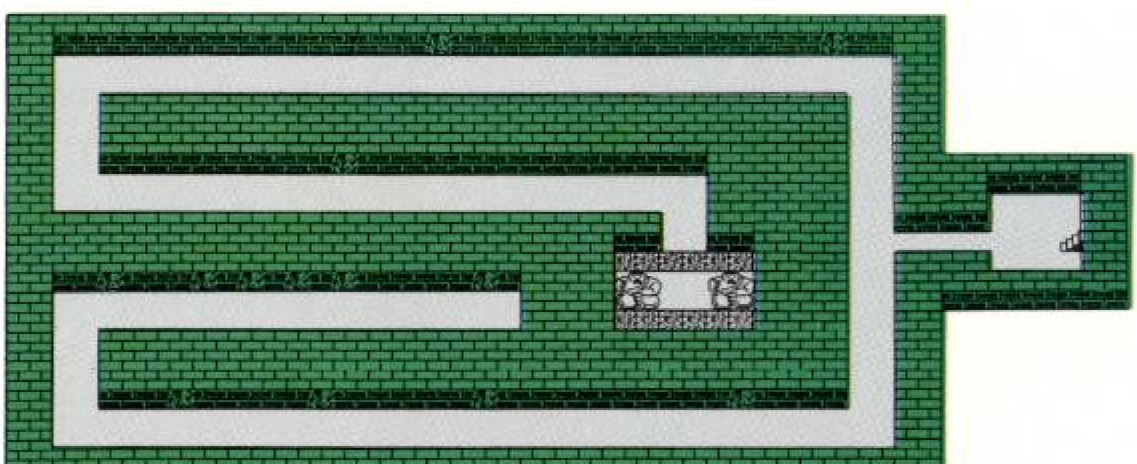



◀ B1 ×5
盗賊の鍵の扉
無限ループ
▲▼ B1





▲ B2 ×0



▲ B3 ×2

サマンオサ地方

サマンオサの城下町

到達レベル 27

扉
×1
×7
×9

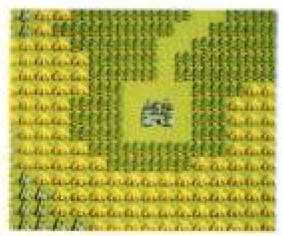
INN 1人 20G　SAVE

岩山と浅瀬に囲まれたサマンオサ地方。この地を治めるサマンオサの王の様子がおかしい。今まで優しかった王様が……。





▼



町
×1
×0
×0

武器屋

アイテム名		買値(G)	攻撃(守備)力	勇	戦	武	僧	魔	賢	商	遊
鉄の爪	▶P77	770	+30	—	—	○	—	—	—	—	—
裁きの杖	▶P77	2700	+35	—	—	—	○	—	○	—	—
ゾンビキラー	▶P79	9800	+65	○	○	—	○	—	○	○	—
ドラゴンキラー	▶P79	15000	+77	○	○	—	—	—	—	—	—
魔法の鎧	▶P86	5800	+40	○	○	—	○	—	○	—	—
水鏡の盾	▶P91	8800	+30	○	○	—	○	—	○	—	—
魔道士の杖	▶P76	1500	+15	—	—	—	—	○	○	—	—

道具屋

アイテム名		買値(G)
薬草	▶P92	8
毒消し草	▶P92	10
聖水	▶P92	20
キメラの翼	▶P92	25
満月草	▶P92	30
毒蛾の粉	▶P93	500

またもや城に入れない

城下町の人々から王様の話を聞き、事の真偽(しんぎ)を確かめようと、城に行っても中に入れてくれない。今度は、消え去り草を使っても無理のようである。そうなったら、正面から入るのは、あきらめよう。歩けるところを行けるだけ行けば、そのうち裏口ぐらい見つかるだろう。首尾よく中に入ってしまえば、もう大丈夫。まずは、お城の人たちと話をしよう。

サマンオサの城

城
×0
×7
×9



この町へ来るには

グリンラッド南のほこらから旅の扉でサマンオサ東のほこらへ行き、そのほこらから河を北へ迂回(うかい)するようにして歩く。最初にこの町へ来る時には、それしか方法がない。一度来てしまえば、次からはルーラで。

この町では、ドラゴンキラーを売っている。勇者に装備させたい。

また、水鏡(みかがみ)の盾(たて)も買っておきたい品の1つだ。

サマンオサ地方

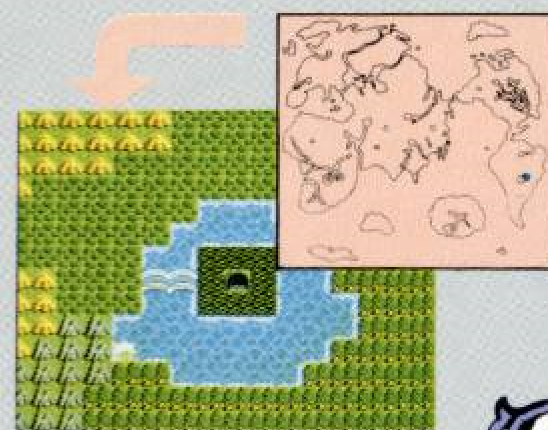
サマンオサ南の洞窟

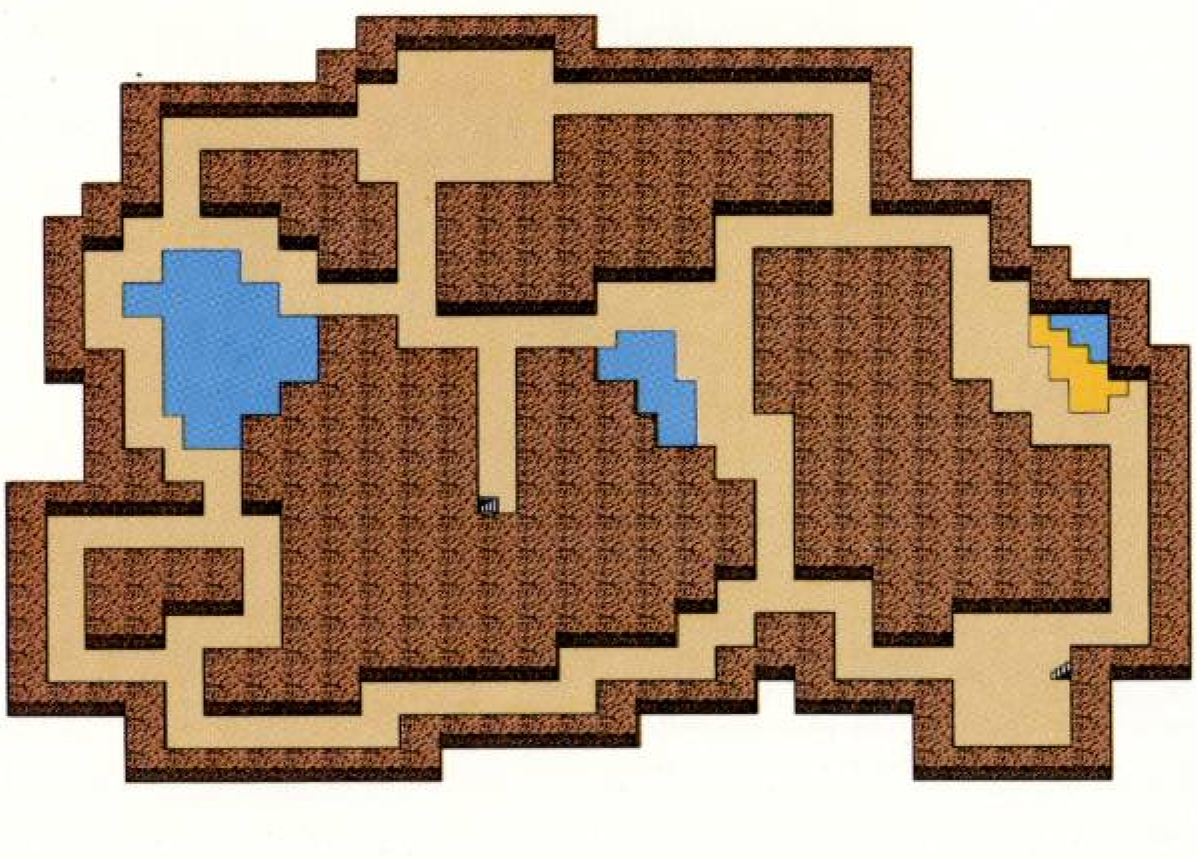
到達レベル **28**

サマンオサの城の南、入口を沼地に囲まれた複雑な洞窟だ。サマンオサの王様が豹変した謎を解くためのアイテムがここに。

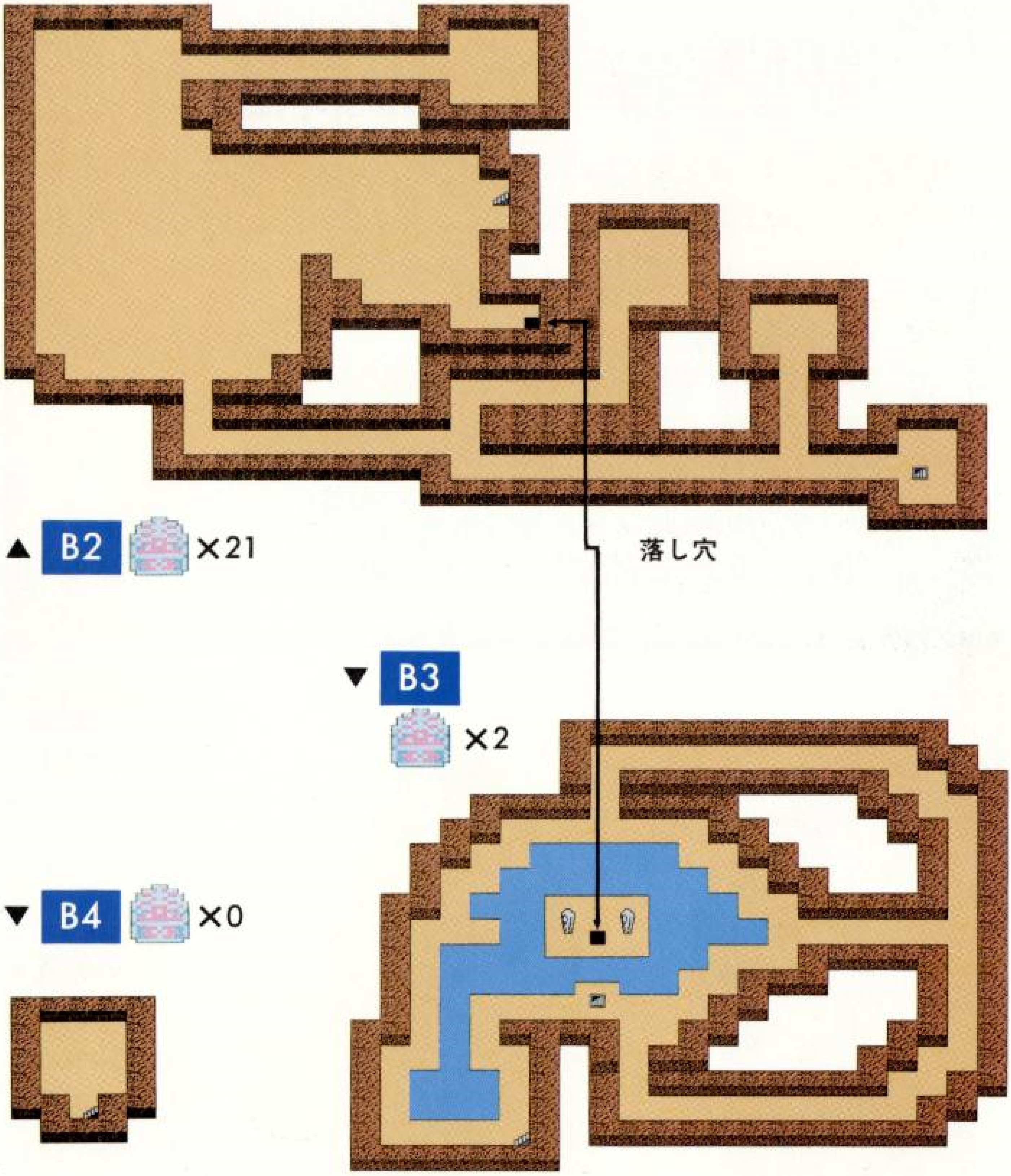
出現モンスター

キラーアーマー(B1・B2)	▶67
ベホマスライム(B1・B2)	▶68
ガメゴン(B1〜B4)	▶69
ゾンビマスター(B1〜B4)	▶69
シャドー(B1〜B4)	▶69
ガイコツ剣士(B1〜B4)	▶70
ミミック(B2)	▶68





▲ B1 ×0



宝箱を抱えた洞窟

数えきれないほどたくさんの宝箱が散乱する大洞窟。しかし、そのうちのいくつかはミミックが化けているので、調子に乗って開けてばかりいると痛い目にあう。また、宝箱ばかりに気をとられていると、この洞窟で一番重要な品物（アイテム）がある場所への道を、見失う可能性が大きくなる。

幽霊船

到達レベル
28

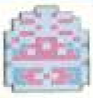
世界のどこかの海を常にさまよい続けている幽霊船は、移動する迷宮だ。無実の罪で死んだ男の魂も、この船と共にいるらしいが。

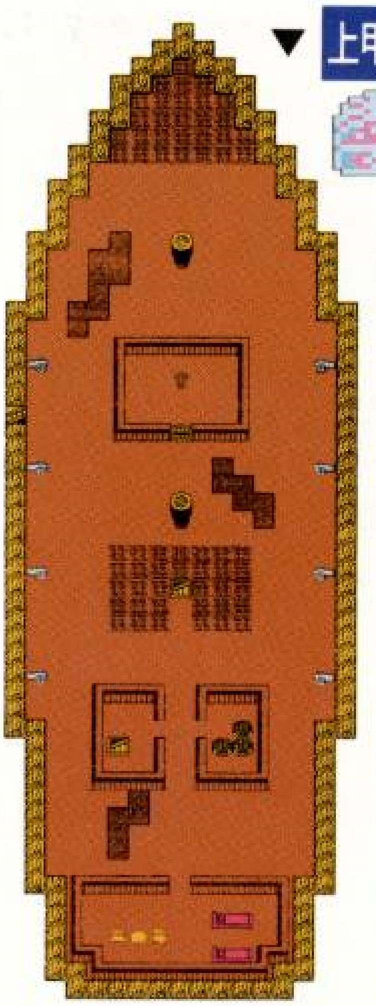
出現モンスター

ミニデーモン（上甲板）	▶71
腐った死体（上・下甲板）	▶54
しびれくらげ（上・下甲板）	▶57
ガニラス（上・下甲板）	▶58
マーマンダイン（上・下甲板）	▶58
テンタクルス（上・下甲板）	▶60
ガイコツ剣士（上・下甲板）	▶70

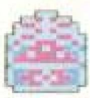


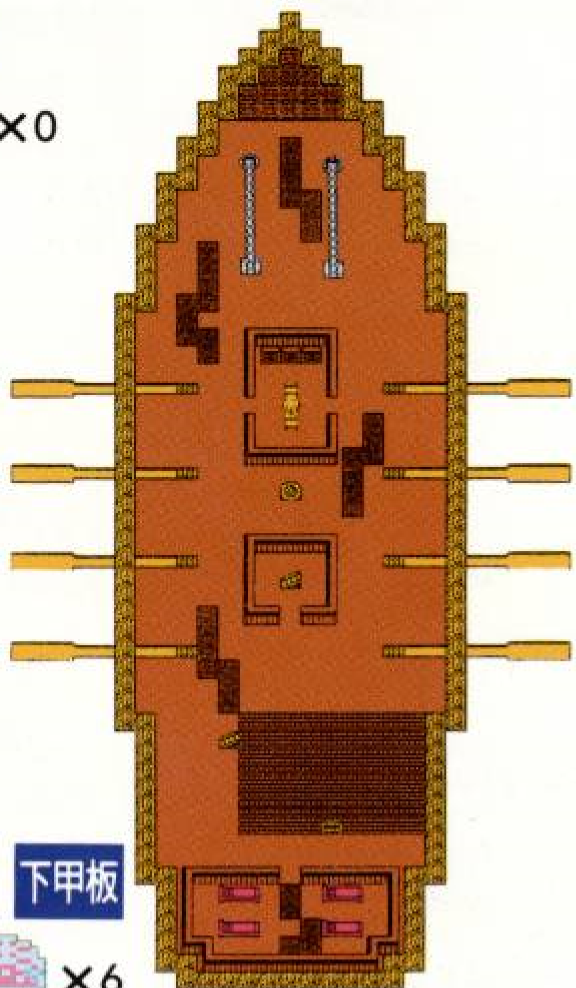
▼上甲板

 ×0



▶下甲板

 ×6



幽霊船に乗るには

この船は、常に世界のどこかの海をさまよっているため、その位置を知るのは至難(しなん)の業(わざ)だ。もし見つけられたなら、自分たちの船を横付けして乗り移ろう。また、この中には嵐で死んだ男が、遥(はる)かなる恋人へ残した思い出の品も眠っているらしい。

ネクロゴンド地方

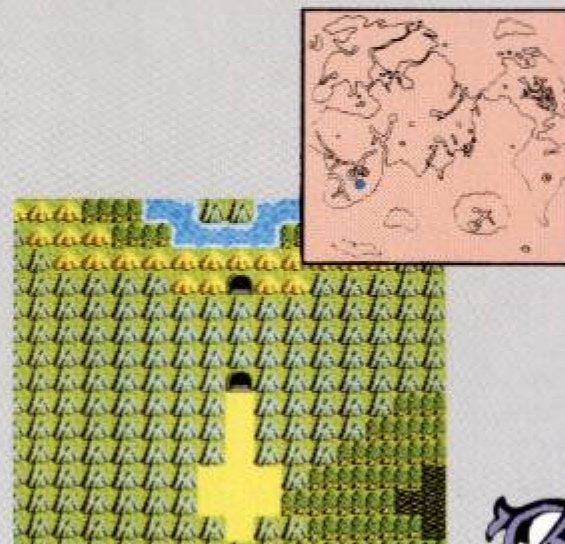
ネクロゴンドの洞窟

到達レベル **32**

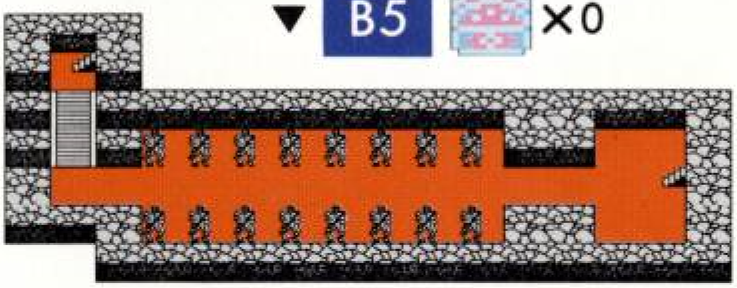
ネクロゴンドの山のふもとに口を開く、見るからに無気味な魔の大洞窟だ。恐ろしく凶悪なモンスターが君に襲いかかってくる。

出現モンスター

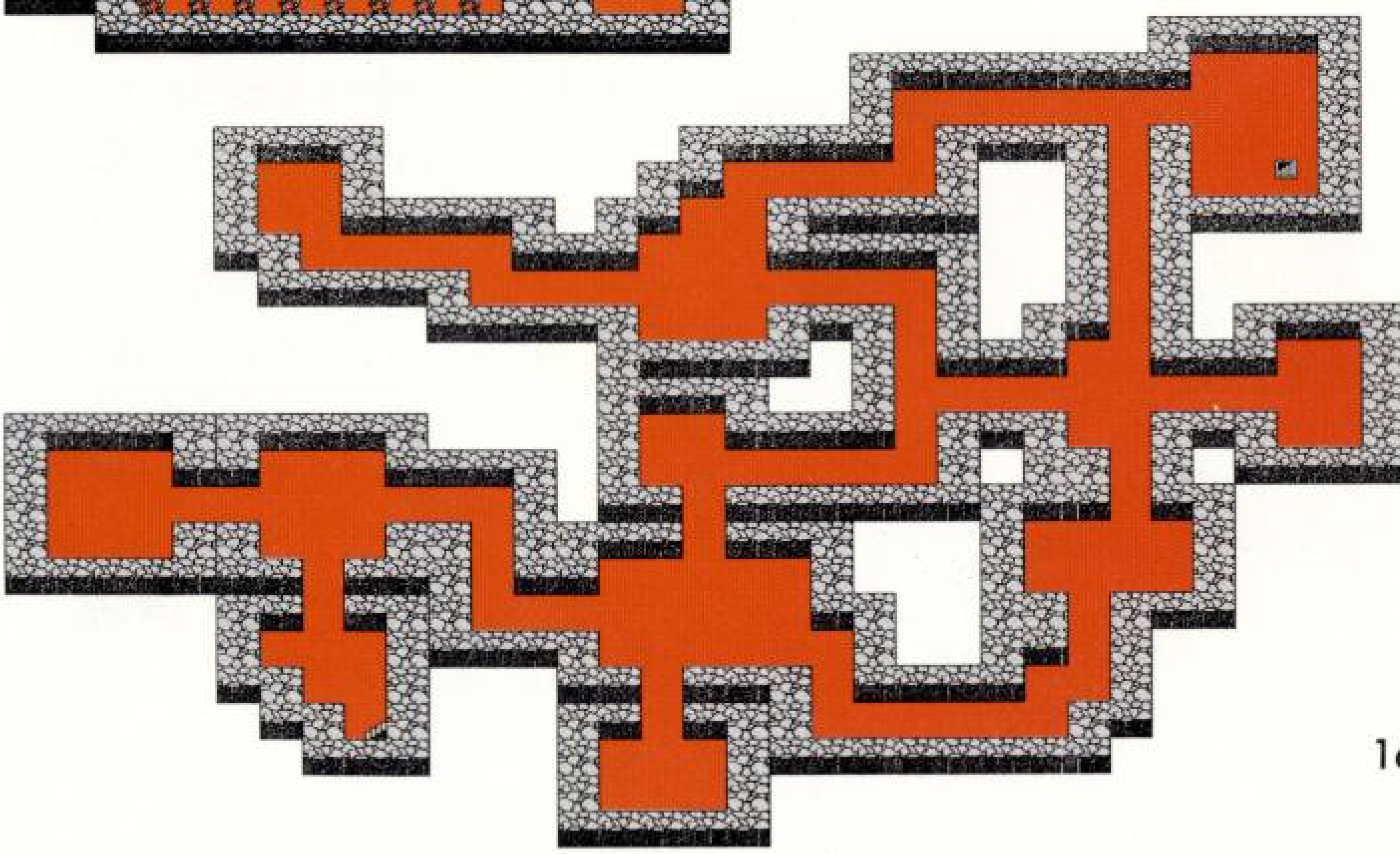
おどる宝石(B5・B2・B1)	▶70
ガメゴンロード(B5、B1)	▶73
フロストギズモ(B5、B2・B1)	▶71
ライオンヘッド(B5、B2・B1)	▶73
地獄の騎士(B5〜B1)	▶72
トロル(B4・B3)	▶72
ホロゴースト(B4〜B2)	▶72
はぐれメタル(B4〜B2)	▶71
ミニデーモン(B4〜B2)	▶71

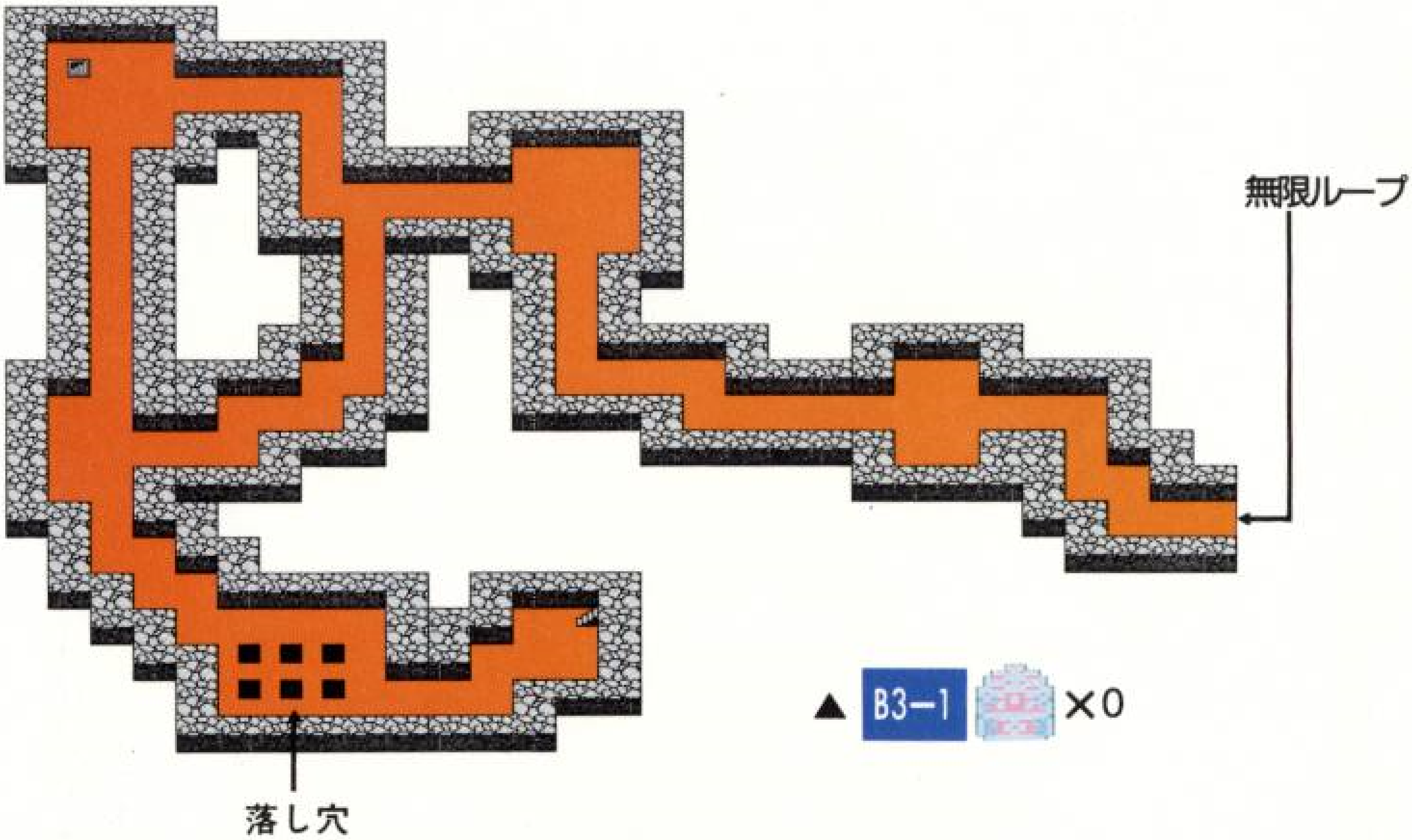


▼ B5 ×0



▼ B4 ×3



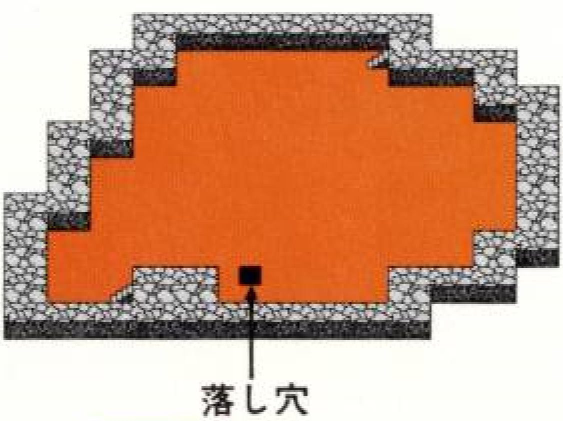


▲ B3−1 ×0

この世界最大の洞窟だ

この洞窟は、地下５階から入り、地下１階へと上昇していく巨大な迷宮である。洞窟内には、今までとは比べものにならないほど強い敵が数多く出る。しかし、それだけにこれらから得られる経験値も多いので、バラモスを倒す前のレベルアップには、最適の場所とも言える。

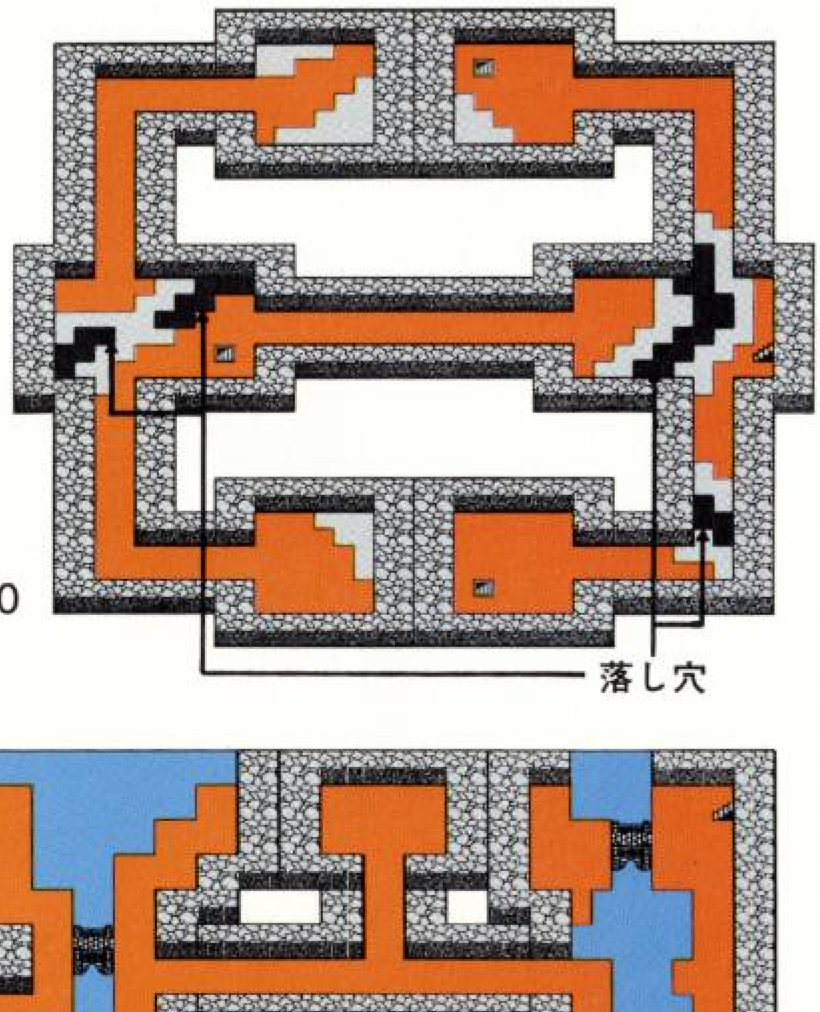
また、５つあるフロアの中で、宝箱が置いてあるのは地下４階だけだが、そこにある３つの宝箱の中には、名高い剣や、最高の防御力を持つ鎧の１つが入っているという。それらを入手することもあわせて、この魔の迷宮突破に挑戦してほしい。



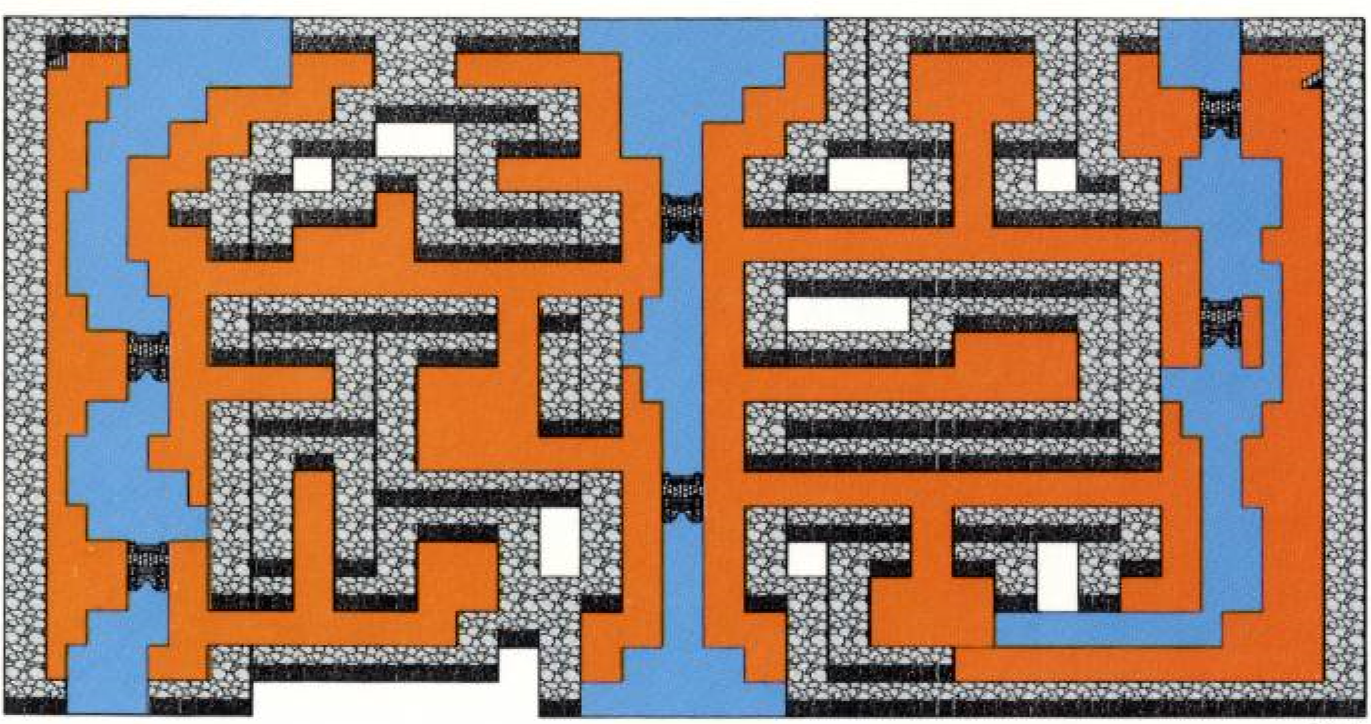
▲ B3−2 ×0



▶ B2 ×0



▼ B1 ×0



ネクロゴンド地方

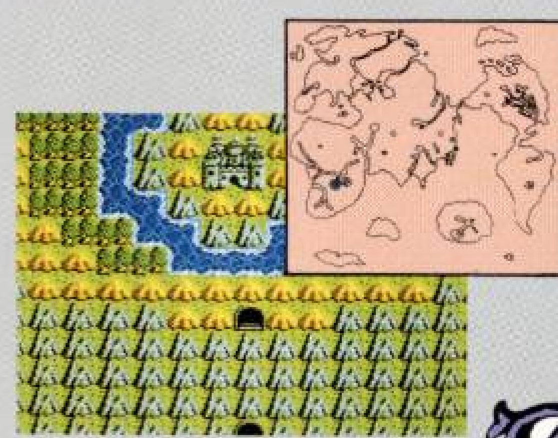
バラモスの城

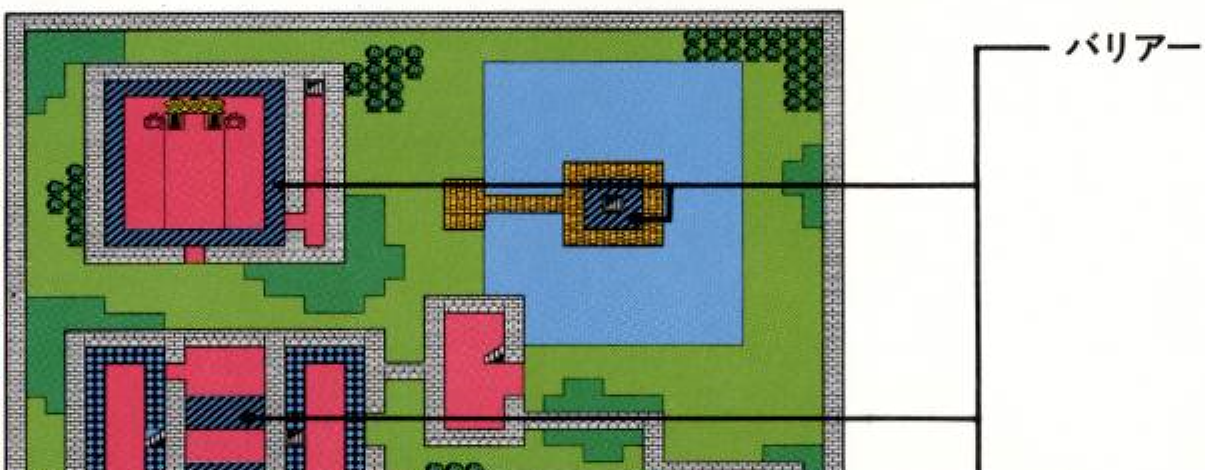
到達レベル **34**

それ自体が複雑な迷宮となっている大魔宮。魔王バラモスは、この地下にいる。世界の平和を守るためバラモスを打ち破ろう。

出現モンスター

- はぐれメタル(B1～2F) ▶71
- ホロゴースト(B1～2F) ▶72
- 地獄の騎士(B1～2F) ▶72
- ライオンヘッド(B1～2F) ▶73
- スノードラゴン(B1～2F) ▶73
- エビルマージ(B1～2F) ▶74
- 動く石像(B1～2F) ▶74

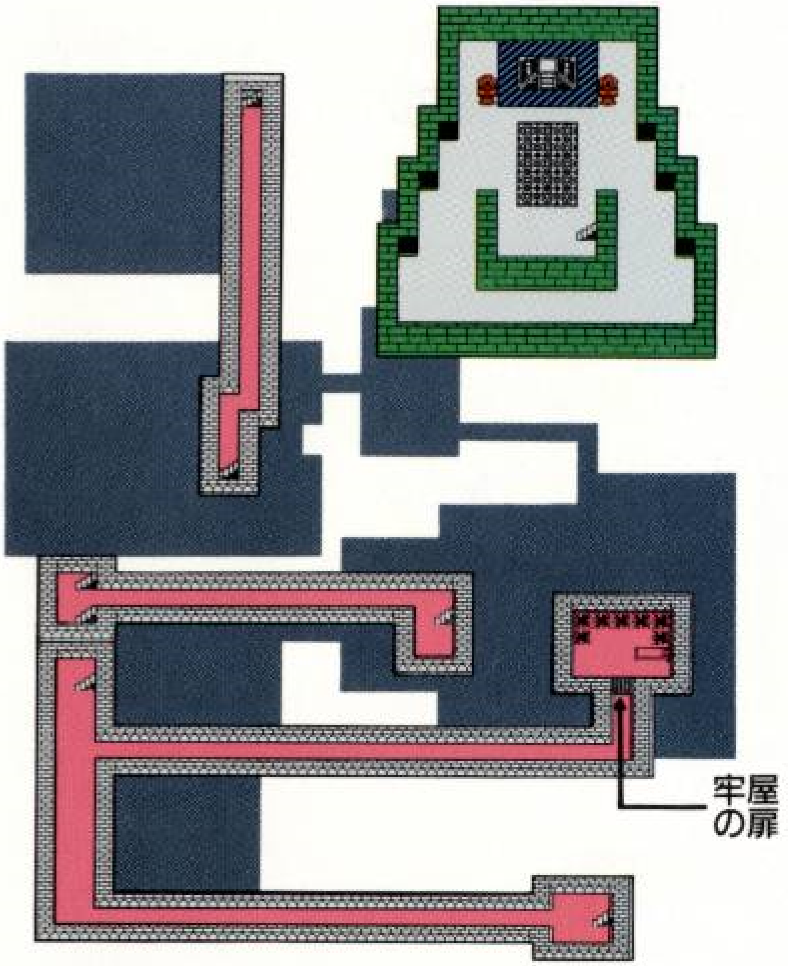




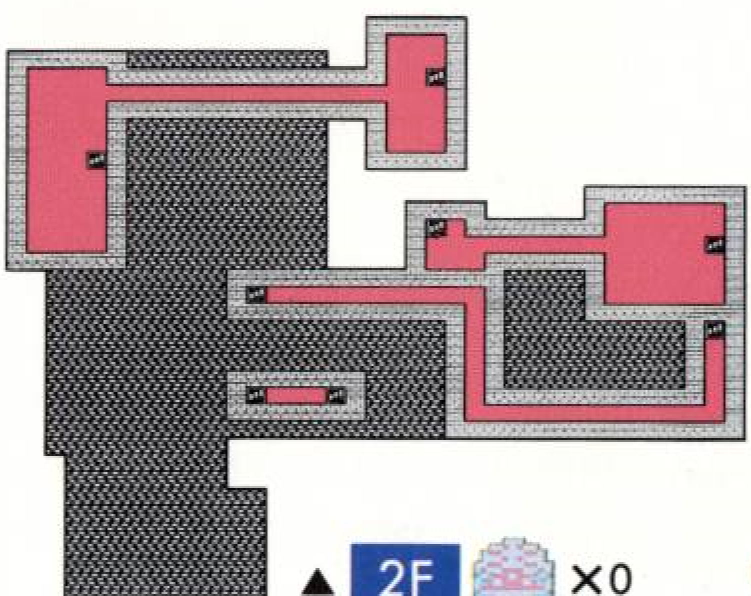
◀ 1F ×3

迷宮バラモス城

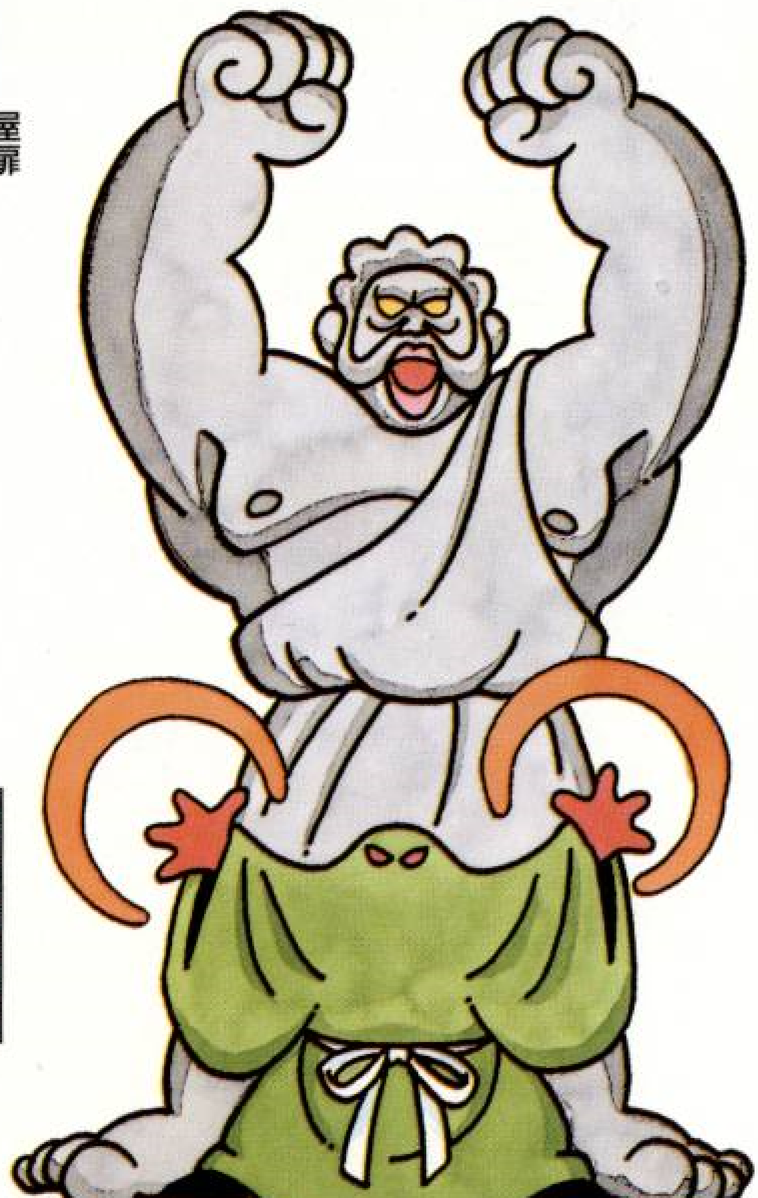
　この世界を滅ぼし、我がものにしようとする魔王バラモス。その城は、かなり複雑な迷路になっており、バラモスに会うまでの道は、予想以上に長く険（けわ）しいだろう。不屈の闘志で進むしかない。また、この城のどこかには、恐るべき破壊力を持った武器が隠されているはず。ぜひ手に入れよう。



▲ B1 ×0



▲ 2F ×0



ギアガの大穴

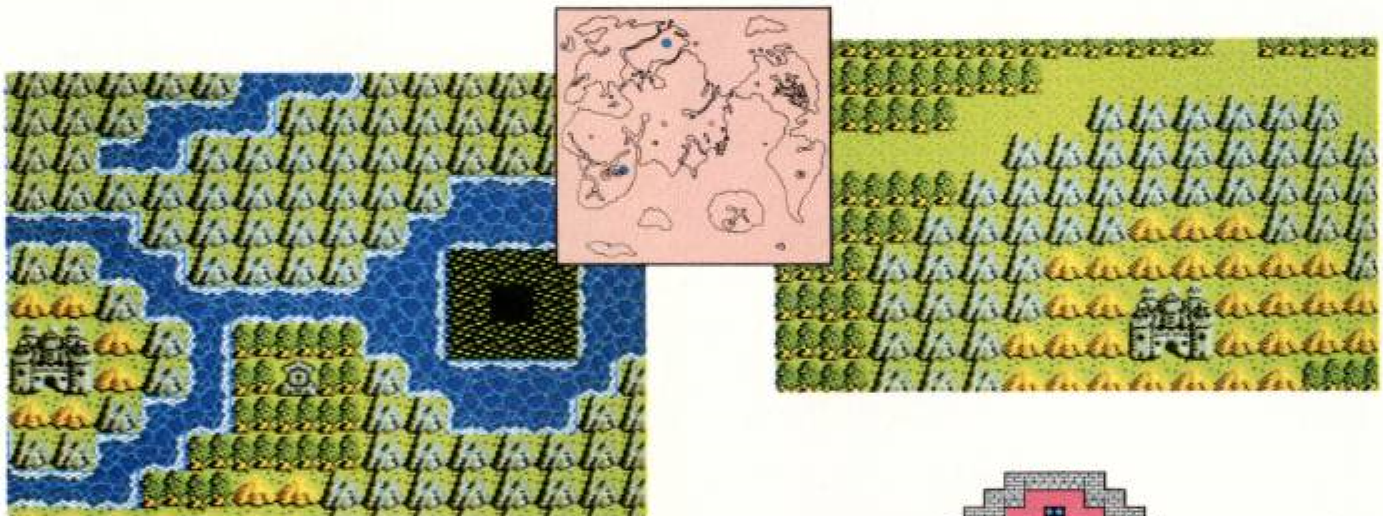
到達レベル 33

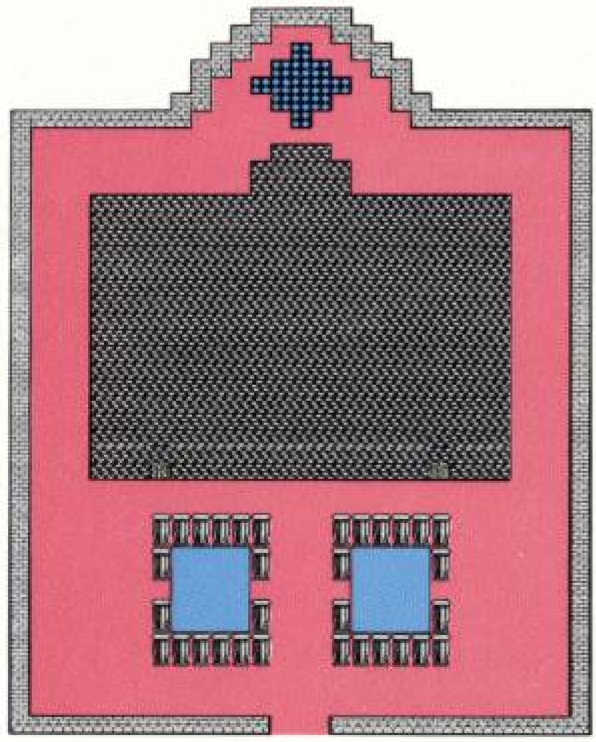
バラモス城の東、沼地に暗く口を開けた大穴。中に覗くのは深遠なる闇の世界か？

竜の女王の城

到達レベル 33

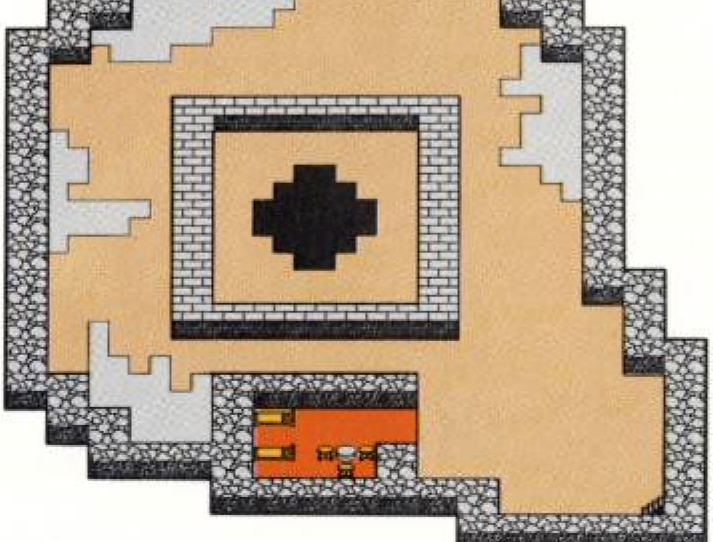
大陸の中央、険しい岩山に囲まれた地にそびえたつ孤城。竜の女王とは何者だろう。





ギアガの大穴の謎

この穴のまわりは２人の衛兵が守っている。彼らの話では、ここに入って行った者は誰ひとり帰ってこないという。ということは、かつてはこの穴の奥に探険を挑んだ者がいたのだ。現在は高い壁で囲まれたこの穴にはどんな秘密があるのだろう？



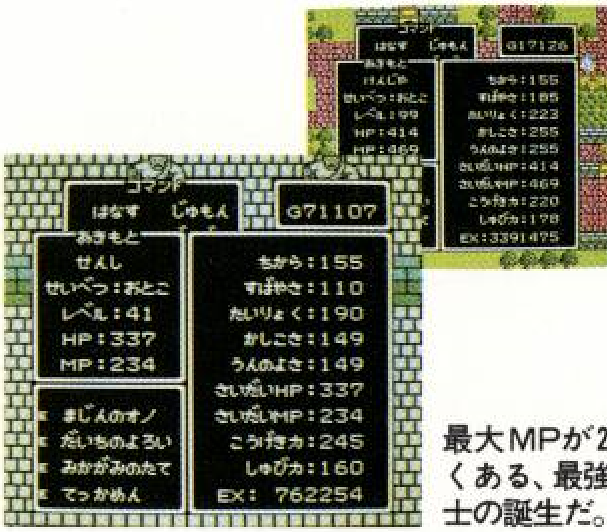
天界に一番近い城の女王

この城の主、竜の女王は、どうやら病気で余命いくばくもないらしい。そして、その命と引き替えに何かを残そうとしているようだが……。

7 バラモスを倒してから

●転職で最強キャラをつくろう。

バラモスを倒す以外にもゲームの楽しみ方はある。転職で最強キャラをつくるのもそのひとつだ。例えば呪文を全部覚えた賢者が戦士に転職すれば、呪文と武器攻撃両方に優(すぐ)れた夢の仲間ができる。



最大MPが250近くある、最強の戦士の誕生だ。

●幻のアイテムを取ろう。

まれにしか宝箱を持っていないモンスターがいる。その中の不思議な帽子や幸せの靴は、ぜひ欲しい勲章(くんしょう)のような品物(アイテム)だ。これらの獲得(かくとく)目指して新たなチャレンジを。



氷河魔人を倒したら、不思議な帽子を隠し持っていた。

8 パルプンテの効果は15種類？

画面表示	効果
○○を眠らせた！	敵・味方とも全員が眠ってしまう。ラリホーの強力版。
時間が停まった！	呪文を唱えた当人以外、敵・味方とも動けなくなる。
○○の傷が回復した！	味方ひとりの傷が回復する。ベホイミと同じ効果。
暗闇に覆われた！	あたりが暗くなり、敵・味方とも呪文がかき消される。
恐ろしい物を呼んだ！	味方は全員気絶し、敵のモンスターは逃げ出してしまう。
○○はびっくりした！	モンスターがびっくりする。味方には何も起きない。
○○は頭が混乱した！	敵も味方も、全員頭が混乱して仲間を攻撃しまくる。
○○は砕け散った！	モンスター全部が、あとかたもなく砕け散ってしまう。
○○の傷が回復した！	ベホマラーと同じ効果で、味方全員の傷がある程度回復。
素晴らしい攻撃力が！	その戦闘が終わるまで、味方全員会心の一撃を続ける。
○○は生き返った！	死んでいた味方が蘇生。全員生きていると何も起きない。
○○は去って行った！	モンスターが去ってしまう。ゴールドはもらえる。
○○のMPを奪った！	敵のモンスターのMPをある程度奪う。マホトラと同じ。
並び方が変わった！	パーティ内での並び方が、特に意味もなく入れ換わる。
声はあたりに響いた！	呪文のかけ声が山彦となって周囲に空しく響きわたる。

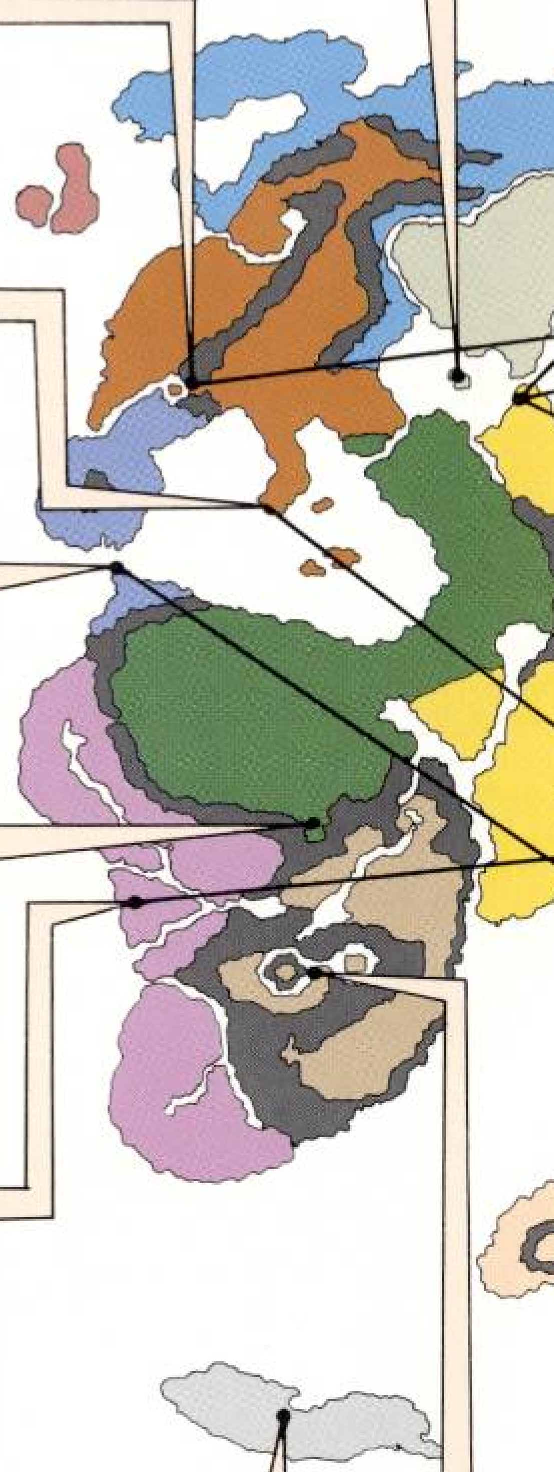
旅の扉・ほこら案内図

世界中に散らばる、謎を秘めたほこら、および旅の扉の位置と行ける場所を、一挙に紹介。

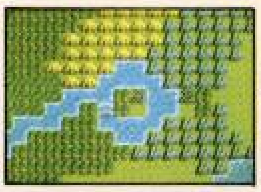
盗＝盗賊の鍵の扉

魔＝魔法の鍵の扉

最＝最後の鍵の扉

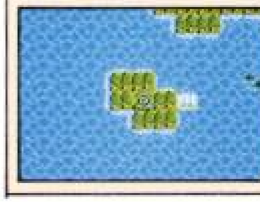


ロマリア北西のほこら



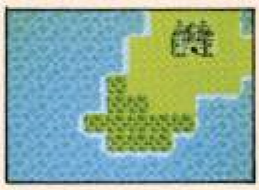
兵士
魔×2
最×1

ほこらの牢獄



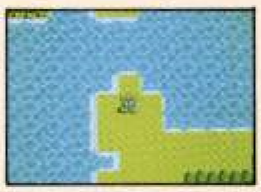
鬼火
最×4

ロマリア南のほこら



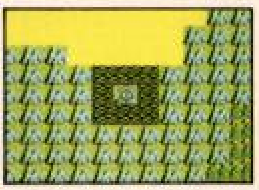
盗×1

イシス北のほこら



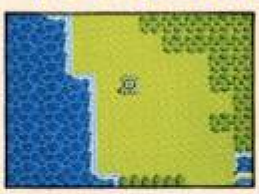
大男
最×1

イシス東のほこら



老人

イシス西のほこら



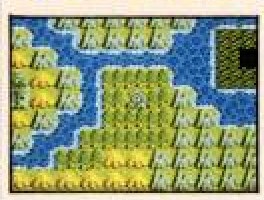
教会

レイアムランドのほこら

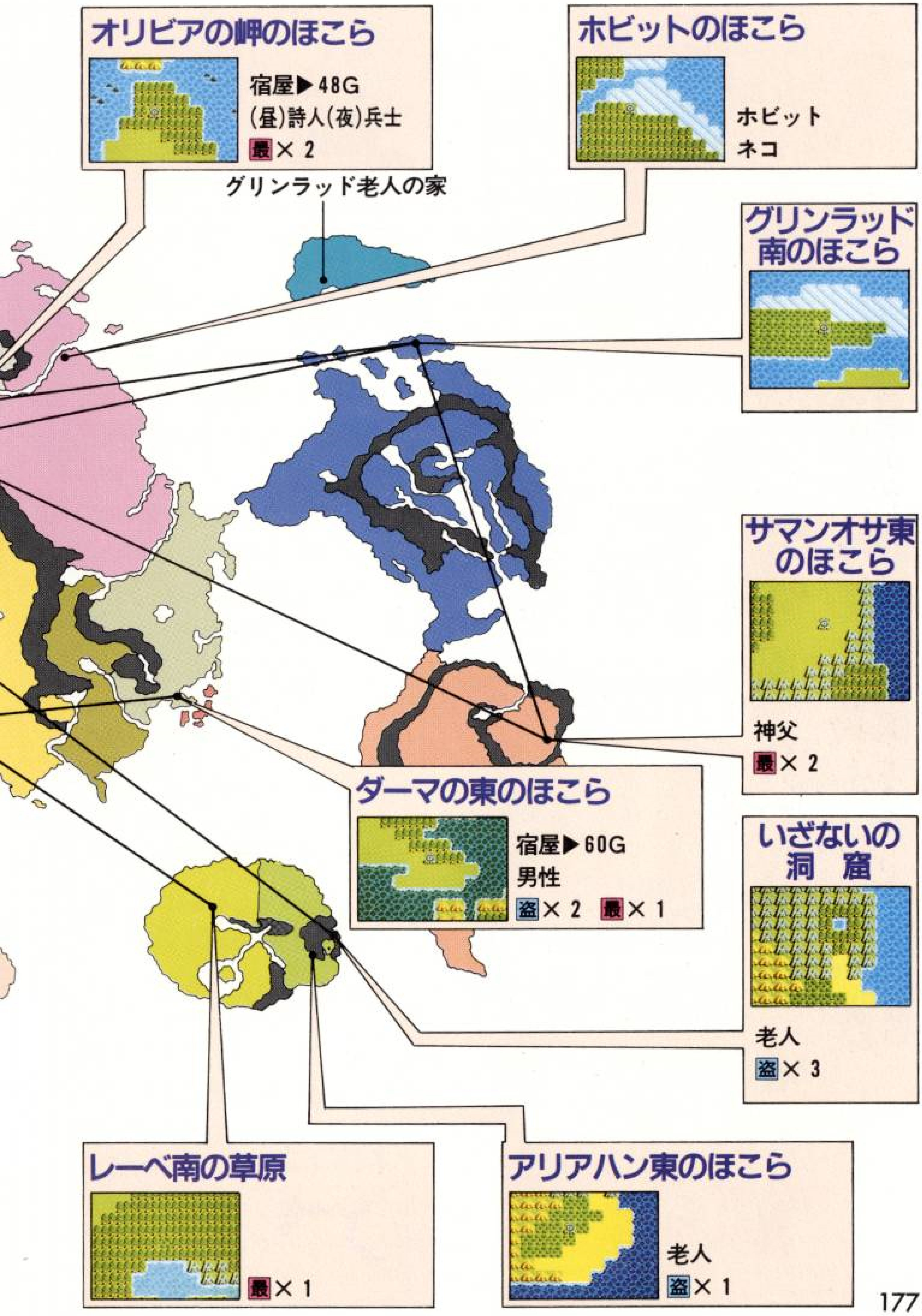


女性

ネクロゴンドのほこら



男


オリビアの岬のほこら
宿屋▶48G
(昼)詩人(夜)兵士
最×2
ホビットのほこら
ホビット
ネコ
グリンラッド老人の家
グリンラッド南のほこら
サマンオサ東のほこら
神父
最×2
ダーマの東のほこら
宿屋▶60G
男性
盗×2 最×1
いざないの洞窟
老人
盗×3
レーベ南の草原
最×1
アリアハン東のほこら
老人
盗×1

ドラクエIII攻略ヒント集
Dr.（ドクター）パルプンテの行き詰まった人へのやさしいアドバイス



ワシが謎の老人・ドクターパルプンテじゃ。みなの悩みに答えよう。



魔法の玉が見つからないんですが……



魔法の玉を取るには、盗賊の鍵が必要じゃ。鍵を使って、アリアハンの城1階の、左側の部屋の扉を開けてみなされ。玉の情報をくれる者がおるはず。後は、その者の言う村の、民家を調べることじゃな。



ピラミッドの石壁が開けられないよお！



おぬしはイシスの城で「まんまるボタンはおひさまボタン〜」、という歌を歌わなかったかの？　実はこの歌に石壁を開くヒントが隠されているのじゃ。そのヒントを基（もと）に、ピラミッド3階のボタンを押してみい。



アッサラームから東へ行けないんです…



ホビットが洞窟を通してくれんのじゃろう。魔法の鍵は手になすったかな？　手に入れたらそれを使ってポルトガへ行くのじゃ。そこにはホビットの意外な親友がおってな、きっと何か手をうってくれるぞい。



エジンベア城に入れないんですぅ……



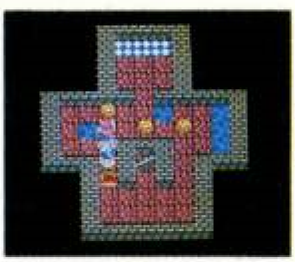
ランシールに道具屋の娘がおったじゃろう。「消え去り草を買ってね」などと、なかなか健気(けなげ)でかわいい娘じゃ。エジンベアに入るには、その消え去り草で門番の目をごまかすしかないじゃろうて。女の子と老人の話は聞くもんじゃ。



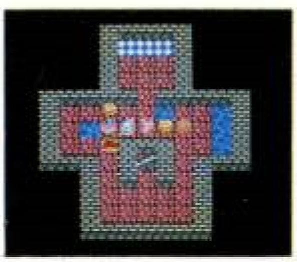


石の並べ方が判らなーい!

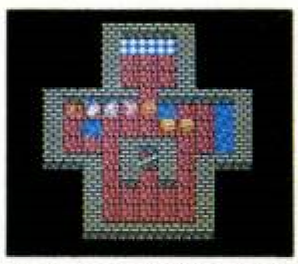
まあ、何度も挑戦してみることじゃ。けっこう頭の体操になって楽しいぞい。と、言いたいところじゃが出血大サービスでやり方を下に載せといた。それから失敗した時は、一度地下室から出ることじゃな。



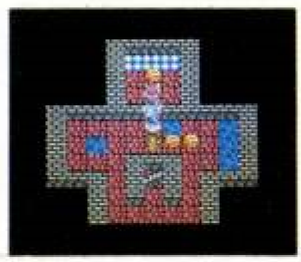
まずは左側の石から、壁にむかって押していくのが基本だ。



左側の石ばかりにこだわらず、次は中央の石を右に動かす。



左の石の左側に回り込んで右に押す。池に落とさないように。



これで一丁あがり。同じ要領で残りの石も動かしていこう。



バシルーラで仲間が飛ばされちゃった!



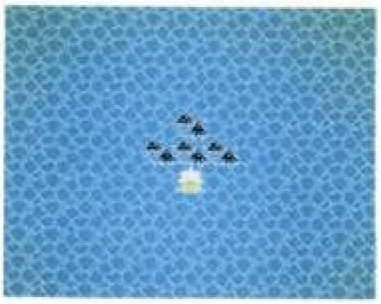
なーに、案ずることはない。飛ばされた者はルーラで行けるどこかの町の、冒険の仲間が集まる場所に戻っておるはずじゃ。早く迎えに行ってやるのじゃな。ところでワシは一度空を飛んでみたい。旅に連れて行ってくれないかのお。





渇きの壺を使う浅瀬はどこにあるの？

浅瀬が西の海にあると教えてくれるのは、スーの村の馬じゃったな。しかし地図でスーの村を見てみると、かなり北に位置しておる。そこからまっすぐ西となると、地球でいうところの北極海に当たる海に行き着くわけじゃ。浅瀬はきっとその海のどこかにあるぞい。あきらめずに探すのじゃ。







愛の思い出はどうやって使うの？



「愛の思い出」か。ワシも昔は……まあ、そんなことはどうでもええのー。ともかく、オリビアの歌が聞こえる岬を船で通ろうとすると、引き戻されてしまうじゃろう。その、引き戻されておる最中に使えば良いのじゃ。ほれ、呪いが解けたじゃろう。愛はタイミングが大切なのじゃよ。





ネクロゴンドの洞窟に行くには？

世界のどこかに、ルザミという忘れられた島がある。そこには予言者がおってな、お主らがどうやってネクロゴンドへ行くのかを予言するのじゃ。まずルザミを探しなされ。この島の情報はサマンオサ大陸にある海賊の家で聞けるぞい。





総　索　引

全モンスター・アイテム・呪文・地名に、重要と思われる用語を加え、50音順に配列。

➡は同義語、➡は参考となる項目を表します。他の記号は、そのページがこの本のどこにあるかを、以下の通り示しています。　☆…基本の章、●…モンスター大図鑑、○…大アイテム図録、▼…モンスター隠しアイテム、◎…呪文大全、△…世界の章、無印…その他

あ

か

さ

ま

や

ら・わ

S　T　A　F　F

●制作
エニックスプロダクツ㈱

●編集
STUDIO　HARD

●Director
田原一朗

●Editor
小形克宏

●Senior-Editors
木川明彦
菊川敬規
大内めぐみ
高原拓也

●Editorial-Staffs
杉山晄一
内藤旗彦
森脇広平
清野善文
天野賢一
篠原一平
（協力）ゼネラルプロダクツ㈱

●Computer-Operator
いわさきよしひろ

●Art-Director
長野幸三

●Editorial-Designers
谷口泰章
前川真早美
星　淳二
探偵社
（堤真理子・野原薫）
Office un common
（筒井保貴・長谷川ゆかり）
QESTO
（佐藤俊哉・加藤勇二）

●Illustraters
近藤ゆたか
加藤礼次朗
佐崎朋子
杉山登志夫
小山仁一郎
高橋徹也
摺沢慎治
日高誠之
勝田雄大

1988年9月1日　初版発行
1996年12月20日　58刷発行
発行人　福嶋康博
発行所　株式会社エニックス
〒151　東京都渋谷区代々木4-31-8
編集　TEL 03-5352-6431
営業　TEL 03-5352-6441
印刷所　大日本印刷株式会社
乱丁・落丁本はお取り替え致します

ISBN4-900527-03-3

ゲームの内容についての御質問には、いっさいお答えできません

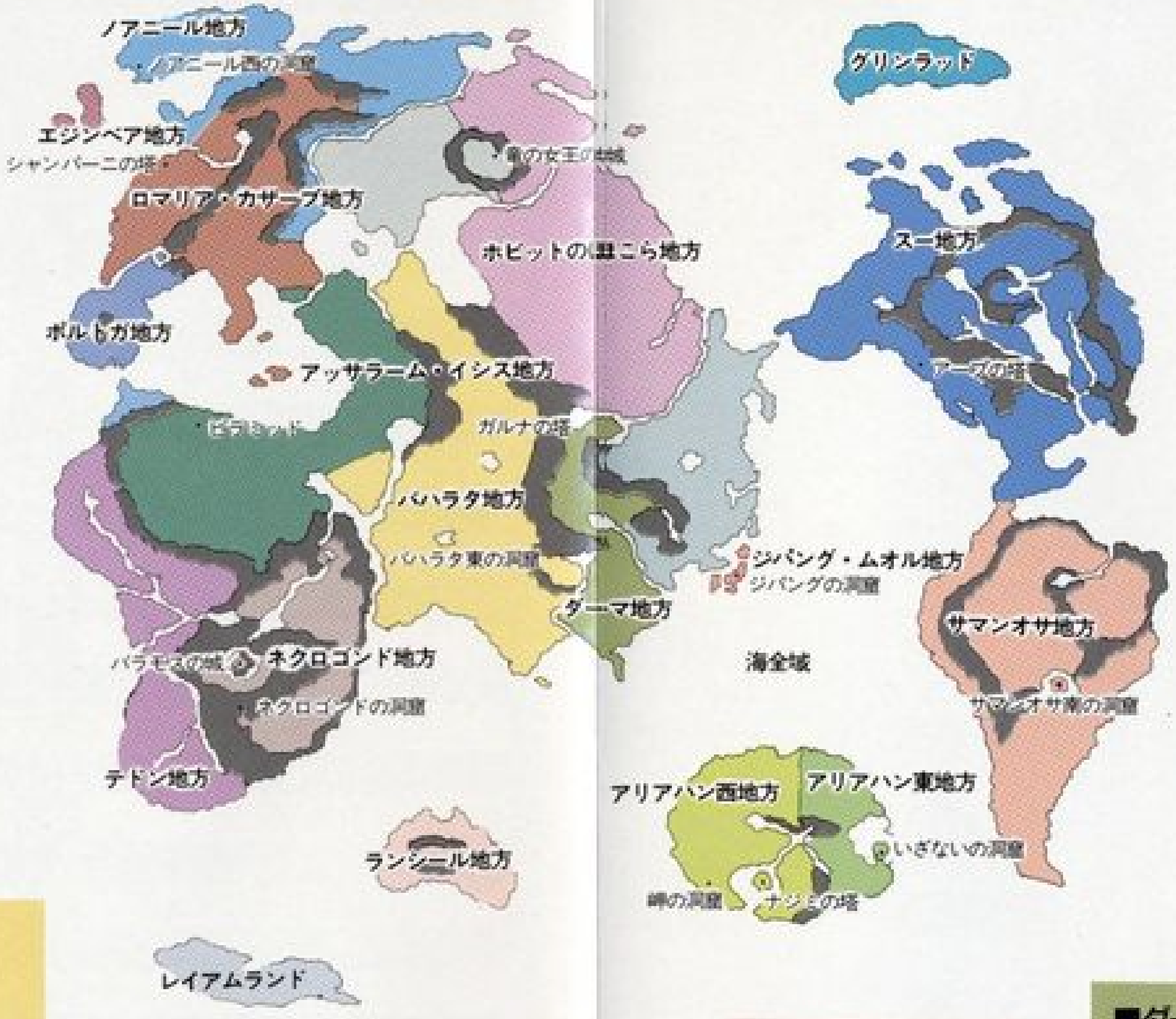


N
DRAGON QUEST III
SUE
ARP
MUORU
UNA
JIPANG
SAMANOSA
REBE
ARIAHAN

ゲーム進行順

モンスター初登場地域区分マップ

フローチャートに沿って進んだ場合に、全108匹のモンスターが初めて登場する場所を、地方とダンジョンの合計27地域で紹介。モンスター大図鑑の区分とは違うので注意しよう。



■ノアニール地方
バリイドドッグ
怪しい影

■海全域
マーマン　ガニラス　マーマンダイン　マリンスライム　ヘルコンドル　極楽鳥
大王イカ　ガメゴン　テンタクルス　しびれくらげ

■グリンラッド
氷河魔人

■ロマリア・カザーブから シャンパーニの塔周辺
ポイズントード　軍隊ガニ
アニマルゾンビ　ギズモ
デスフラッター
さまよう鎧
こうもり男
毒イモムシ
キラービー

■アッサラーム・イシス ・ポルトガ地方
キャットフライ　あばれ猿
地獄のハサミ　ミイラ男
火炎ムカデ　ドルイド

■テドン地方
デッドペッカー　シャーマン
しびれあげは　地獄の鎧
ゴートドン　魔女

■バハラタ地方
デスジャッカル　幻術師
ヒートギズモ　殺人鬼
マージマタンゴ　アントベア
ハンターフライ　腐った死体
キラーエイプ
マッドオックス

■レイアムランド・ 竜の女王の城周辺
デスストーカー

■ネクロゴンド地方
トロル
フロストギズモ
スノードラゴン

■ダーマ地方
メタルスライム
スライムつむり
ごうけつ熊
ベビーサタン

■アリアハン西地方
スライム
大ガラス
一角ウサギ
大アリクイ

■ジパング・ムオル地方・ ホビットのほこら地方・ ランシール・エジンベア
キラーアーマー　魔法おばば
ミニデーモン　爆弾岩
ベホマスライム　バーナバス
グリズリー

■スー地方
ビッグホーン　毒々ゾンビ
はぐれメタル　アカイライ

■サマンオサ地方
ゾンビマスター　コング
ボストロール

■アリアハン東地方
ホイミスライム　魔法使い
アルミラージ

★岬の洞窟から ナジミの塔内部
フロッガー
人面蝶
バブルスライム
さそり蜂

★いざないの洞窟
お化けアリクイ
キャタピラー

★シャンパーニの塔
お化けキノコ
カンダタ子分
カンダタ

★ノアニール西の 洞窟
バンパイア
マタンゴ
人食い蛾

★ピラミッド
大王ガマ　笑い袋
人食い箱　マミー

★バハラタ東の 洞窟
キャットバット

★ガルナの塔
スカイドラゴン
大クチバシ
ガルーダ

★ジパングの洞窟
鬼面道士
溶岩魔人
やまたのおろち

★アープの塔
エリミネーター

★サマンオサ南 の洞窟
ガイコツ剣士
シャドー
ミミック

★ネクロゴンドの 洞窟
ホロゴースト
ガメゴンロード
おどる宝石
ライオンヘッド
地獄の騎士

★バラモスの城
動く石像
エビルマージ
バラモス

↓おりこみマップ表より続く

フローチャート〈パートII〉

ルザミの島
↓
グリンラッド
↓
グリンラッド南方のほこら
↓
サマンオサの城下町
↓
サマンオサ南の洞窟
↓
幽霊船
↓
オリビアの岬
↓
ほこらの牢獄
↓
火山の火口
↓
ネクロゴンドの洞窟
↓
ネクロゴンドのほこら
↓
レイアムランド
↓
竜の女王の城
↓
ギアガの大穴
↓
バラモスの城

ドラゴンクエストIIIの世界



フローチャート〈パートⅠ〉

アリアハンの城下町
↓
レーベの村
↓
岬の洞窟・ナジミの塔
↓
いざないの洞窟
↓
ロマリアの城
↓
カザーブの村
↓
シャンパーニの塔
↓
ノアニールの村
↓
エルフの隠れ里
↓
ノアニール西の洞窟
↓
アッサラームの町
↓
イシスの城下町
↓
ピラミッド
↓
ロマリア北西のほこら
↓
ポルトガの城下町
↓
右上へ

ノルドの洞窟
↓
バハラタの町
↓
バハラタ東の洞窟
↓
ダーマの神殿
↓
ガルナの塔
↓
ムオルの村
↓
テドンの村
↓
ジパング・ジパングの洞窟
↓
ランシールの村
↓
エジンベアの城
↓
スーの村
↓
アープの塔
↓
浅瀬
↓
地球のへそ
↓
海賊の家
↓
おりこみマップ裏面に続く